UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO
PROGRAMA ESPECIAL DE TITULACIÓN DE PERIODISMO

Huérfanos Digitales:

Niños y adolescentes navegando a la deriva en Internet

REPORTAJE PARA OPTAR AL TÍTULO DE PERIODISTA
Y LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

Estudiante: Alonso Andrés Aranda Araya
Profesor Guía: Felipe Cisterna Chávez

Santiago, 2022

AGRADECIMIENTOS

A Silvestre y Tania, por el amor, contención y energía entregada. A mis padres y hermanos, por su constante preocupación. A mi amigo y colega Felipe Avendaño, por su desinteresada ayuda, compañerismo y visión profesional. A Cristóbal Cruz, por sus observaciones periodísticas. A todos los entrevistados que, con sus testimonios, puntos de vista y análisis, aportaron para sacar adelante esta investigación.

ABSTRACT

El objetivo de esta investigación consistió en analizar el fenómeno de los huérfanos digitales, niños y adolescentes de la Generación Z, también denominados nativos digitales, que han tenido que aprender a desenvolverse por sus propios medios en el uso de las nuevas tecnologías, ignorando los riesgos y consecuencias de la exposición indiscriminada a Internet, las redes sociales, los videojuegos y demás entornos virtuales. Lo anterior, en base al análisis de las causas y consecuencias del cambio en el proceso de socialización mediática de los padres de hijos nacidos en una era dominada por lo virtual. Para esto, se realizaron entrevistas testimoniales a padres y madres cuyos hijos se han visto afectados por este fenómeno actual, análisis de casos, consultas a expertos que han estudiado el tema y se accedió a informes y estudios recientes, tanto nacionales como internacionales, que evidencian el problema. Todo para dar con la explicación de este fenómeno, que expone a los niños y adolescentes a diversos riesgos en el espacio digital, como ciberbullying, sexting, grooming, fake news, adicción a los videojuegos, entre otros.

Asimismo, durante el transcurso de esta investigación se detectaron una serie de falencias y negligencias en las parentalidades actuales, como también en el sistema educativo y en los protocolos y exigencias a las compañías tecnológicas propietarias de las principales redes sociales utilizadas por las nuevas generaciones. Algunos de estos: falta de revisión y fiscalización de las cuentas que no cumplen con las edades mínimas exigidas, el ofrecimiento a propósito de contenidos tóxicos a los jóvenes debido a su alta monetización y la infracción a la protección de datos personales de menores de edad.

Palabras clave: Huérfanos digitales, nativos digitales, Generación Z, Internet, padres.

The goal of this research was to analyze the phenomenon of digital orphans, kids and teenagers that belong to the so-called Generation Z, also known as digital natives, who have had to learn to use new digital technologies on their own, oblivious to the risks and

consequences of indiscriminate exposure to internet, social media, video games and other virtual environments. This is based on the analysis of the causes and consequences of the shift in media socialization of parents of children born in a virtual era. In order to do this, interviews with parents whose children have been affected by this current phenomenon were conducted, case studies were performed, experts who have studied this subject were consulted and national and international studies that show this problem were examined. All this was done so as to arrive at an explanation for this phenomenon that exposes children and teenagers to several risks, such as cyberbullying, sexting, grooming, fake news, video game addiction, among others in digital environments.

Furthermore, during the course of this research, a number of flaws and examples of negligence in current parenting were detected, which also can be found in the school system and in the protocols and requirements of tech companies who own the main social media platforms used by younger generations. Examples of these flaws are: lack of surveillance and supervision of accounts that do not meet minimum age requirements, the offer of toxic content to young people due to its high monetization value and illegal access to minors' personal data.

Keywords: Digital orphans, digital natives, Gen Z, Internet, parents.

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción 7

Capítulo I

Ausencia parental en los entornos virtuales: El mea culpa de tres padres de nativos digitales 9

"Mi hijo es adicto a los videojuegos" 10

"Descubrí que mi hija es una pequeña bully" 15

- Sugerencias para los apoderados
- Recomendaciones para los estudiantes
- Obligaciones para los establecimientos

Ciberbullying y suplantación de identidad 19

Capítulo II

Orfandad digital: Cuando los niños y adolescentes crecen en Internet sin la guía del mundo adulto 24

De nativo a huérfano digital 25

Riesgos y vicios digitales 27

- Ciberbullying
- Grooming
- Sexting y sextorsión (chantaje sexual)
- Fake news

Padres analógicos de hijos digitales 33

Dependencia digital 36

Capítulo III

Entornos virtuales seguros: Acompañamiento adulto y mayores reglas

para las empresas tecnológicas 42

La voz de los niños 43

Respectar y no subestimar a los niños y adolescentes 48

- Puntos clave

Protección digital en chile 52

Una mirada a lo que está sucediendo en el mundo 54

- Edad mínima para registrarse en las RRSS
- La estrategia de la UE para una Internet más segura
- Litigios en EE. UU. para responsabilizar a las RRSS
- China pone restricciones a los usuarios

Consideraciones finales 60

Bibliografía 64

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo cada vez más digitalizado, qué duda cabe. Los entornos virtuales, en particular Internet y las redes sociales, le han ido quitando terreno a las interacciones en el mundo *offline,* una situación que se acrecentó con la pandemia del Covid-19, pues las medidas sanitarias a nivel mundial obligaron a que nos mantuviéramos encerrados en nuestros hogares por largos meses.

Trabajar, estudiar, jugar, presenciar espectáculos musicales y de comedia, incluso compartir unas copas con amigos a través de la pantalla se volvieron panoramas comunes en los últimos dos años. No es de extrañar que las encuestas y los estudios respecto al uso y frecuencia muestren que el tiempo que pasamos conectados a la web aumentó.

Según un estudio realizado por Ericsson ConsumerLab denominado "La Futura Realidad Urbana", en la actualidad pasamos diez horas más a la semana conectados a Internet que antes de la pandemia. De acuerdo con el informe, esto se debe justamente a que muchas tareas que realizamos se han pasado al escenario virtual.

Los resultados de la investigación muestran que cerca de un 50% de las horas de trabajo durante el año 2021 se realizaron de manera virtual. De la misma forma, los estudiantes vieron un incremento similar con un 85% de las horas en clase a través de formatos en línea. El informe revela que uno de los puntos más drásticos ha sido el incremento de compras en línea, que pasó de un 20% a un 53%.

Estos porcentajes se condicen con los indicadores del informe Digital 2022 realizado por We Are Social y Hootsuite. En su edición del presente año, el estudio señala que el número de usuarios de Internet en el mundo alcanzó los 4.950 millones de personas, lo que representa al 62,5% de la población mundial, estimado en 7.910 millones de personas.

Los datos del informe revelan que los usuarios de Internet en dispositivos móviles, en enero del año 2022 alcanzaron al 67,1% de la población, es decir, 5.310 millones de personas, lo que representa un incremento del 1,8% respecto al 2021. Es decir, hubo un aumentó de 95 millones de usuarios en los últimos 12 meses.

Pero ¿quiénes son los que pasan más tiempo en Internet, las redes sociales y otros entornos virtuales? La respuesta no debería extrañar a nadie, pues de acuerdo con las cifras de estudios a nivel mundial, son los más jóvenes, pertenecientes a la Generación Z, también conocidos como nativos digitales, quienes hacen un mayor uso de estas herramientas tecnológicas.

Un estudio sobre tendencias publicitarias globales de Warc centrado en la Generación Z, concluyó que los jóvenes pertenecientes a este grupo "son los más digitales a la fecha". De acuerdo con las cifras del informe, el 67,7% del tiempo que los nativos digitales consumen medios corresponde a canales virtuales como redes sociales y sitios web.

Su consumo de contenidos es mucho más individual que en generaciones anteriores y eso se debe principalmente al uso que les dan a los teléfonos inteligentes, que se han convertido en una herramienta tecnológica básica en la vida de los niños y adolescentes.

Así lo demuestra una investigación del Centro para la Cinética Generacional. De acuerdo con los resultados, el 95% de la Generación Z tiene un *smartphone*, más de la mitad de estos jóvenes lo usan cinco o más horas al día. Mientras que uno de cada cuatro alcanza las 10 horas diarias de uso.

El informe también muestra que el 75,7% tiene un computador portátil, el 68,8% una tablet y el 52,6% un computador de escritorio. El estudio indica que, al entrar a Internet, los jóvenes sobre todo buscan música, miran páginas para divertirse, mantienen el contacto con personas que no pueden ver de manera frecuente o buscan información.

Como se verá en el reportaje que se presenta a continuación, el problema radica en la falta de acompañamiento por parte de los adultos en el proceso de socialización mediática digital de los niños y adolescentes, ya que, aunque han nacido en una era dominada por lo virtual y sienten que esta es su "lengua materna", la evidencia muestra que desconocen los riesgos a los que se exponen en los entornos digitales y sus consecuencias.

Esto ha derivado en que los nativos digitales se conviertan en huérfanos digitales. Este fenómeno hace alusión a aquellos niños y adolescentes pertenecientes a la Generación Z que han tenido que aprender a desenvolverse por sus propios medios en el uso de las nuevas tecnologías, ignorando los peligros y efectos de la exposición indiscriminada a Internet, las redes sociales y los videojuegos.

CAPÍTULO I

AUSENCIA PARENTAL EN LOS ENTORNOS VIRTUALES:

EL MEA CULPA DE TRES PADRES DE NATIVOS DIGITALES

La masificación de Internet y el avance acelerado de las nuevas tecnologías (TIC) ha dado como resultado una sociedad altamente digitalizada, lo que ha derivado en nuevas formas de comunicación y organización, como también en el surgimiento de novedosos espacios para la convivencia, el ocio, el aprendizaje y el trabajo.

Siendo así, no es de extrañar que este escenario también afecte a la familia y sus dinámicas al interior del hogar, sobre todo en aquellos núcleos en los que conviven distintas generaciones, con padres que crecieron en un mundo analógico y que deben criar a hijos nacidos en una era dominada por lo virtual.

Lo anterior ha traído como consecuencia algunos cambios en lo que históricamente han sido las responsabilidades de los padres. Como plantea la doctora en Ciencias para la Familia y directora académica de Posgrados e Investigación de la Universidad Popular Autónoma de Puebla, Emma Santana en su investigación "La familia del siglo XXI, fuente inagotable para la educación de las personas", esta tarea era la de criar descendientes que logren adaptarse de la mejor manera a la vida en sociedad.

Si bien esta tarea sigue siendo uno de los pilares del orden social, el ritmo de vida vertiginoso desde finales del siglo XX y la irrupción de un ecosistema digital cada vez más sofisticado, ha hecho que los padres cedan espacio en lo respectivo a las funciones naturales y propias de su rol en la familia, tales como la formación de valores, transmisión de tradiciones y cultura, así como el desarrollo de la identidad de saberse aceptado como un ser único.

Asimismo, los padres se ven sorprendidos por los nuevos comportamientos y hábitos de sus hijos, niños y adolescentes de la Generación Z, quienes actúan con soltura y aparente destreza en los entornos virtuales, pues han nacido en un mundo donde predominan las nuevas tecnologías. Una realidad que difiere a la conocida por estos adultos, que desconocen muchos

de los procesos de acceso y utilización de este tipo de herramientas tecnológicas, pues lo natural para ellos es lo analógico.

Como plantean María Solano Altaba e Ignacio Blanco-Alfonso en un artículo publicado originalmente en *The Conversation*, en la medida en que el ecosistema digital ha cambiado la forma de comunicarnos, la brecha de las nuevas generaciones con la de sus padres será considerada una de las mayores de la historia. Y eso, sin duda, tiene consecuencias.

A continuación, el testimonio de tres padres de nativos digitales que hacen su mea culpa tras descubrir que sus hijos se vieron expuestos y sufrieron -o sufren- los efectos de estar a merced de los entornos virtuales sin su compañía.

"MI HIJO ES ADICTO A LOS VIDEOJUEGOS"

«El tema o problema principal es con mi hijo mayor, Gustavo, de ocho años, porque Gastón es mucho más pequeño, tiene solo dos, aunque también hace bastante uso de la tecnología, ya sabe cambiar YouTube y esas cosas».

Así inicia su relato Elías. Este joven tiene veintinueve años y hace muy poco se convirtió en padre por tercera vez. Es un orgulloso bombero de la zona sur de Santiago y junto a su padre y primo, también integrantes de la institución, se desempeña como experto en temas de emergencia: realiza capacitaciones, charlas y talleres en empresas a lo largo de todo Chile, por lo que suele ausentarse de su hogar algunos días de la semana. Anteriormente, tuvo un paso por la carrera de sociología en una universidad privada, la que tuvo que dejar por falta de recursos.

El bombero cuenta que su pareja, Fernanda, a quien se refiere como su señora, a pesar de no estar casados, es asistente social y trabaja en un programa de protección familiar en el que, asegura, "le ha tocado ver de todo", un hecho que influyó en la decisión conjunta de no permitir que sus hijos tengan redes sociales -al menos no antes de ser adolescentes-, pues temen a las amenazas presentes en dichos entornos virtuales, "entre ellos la pedofilia", recalca.

La preocupación de Elías y su pareja es atendible. Sus hijos son parte de la Generación Z: niños y adolescentes nacidos en una era dominada por las nuevas tecnologías y caracterizada por un rápido crecimiento digital, aparejado con la irrupción de peligros en esos mismos entornos virtuales. Según la idea más aceptada, este grupo abarca a los nacidos entre 1997 y 2012, aunque también se suele incluir a aquellos de años posteriores.

Mientras se acomoda en el sofá del departamento donde se desarrolla la entrevista, Elías resume un conflicto familiar que se produjo a propósito de la prohibición que él y su pareja tienen para sus hijos respecto al uso de redes sociales: su madre pasó a llevar esa regla y le creó una cuenta de TikTok a su hijo mayor, en la que publicó videos del niño, lo que derivó en un quiebre que hasta hoy tiene consecuencias.

«Se determinó que Gustavo no se quedaba más con mi mamá, solamente puede estar con ella cuando estemos nosotros presentes como papás», explica, mientras evidencia en su rostro la tristeza que le provoca todavía esta decisión.

Elías dice que, por fortuna, su hijo no creó un lazo con la red social que le creó su abuela paterna. “En realidad mi hijo nunca se dio cuenta de lo que hacía mi mamá, no sabía leer en ese momento, nunca vio su perfil, tampoco los ‘me gusta’, ni nada por el estilo”, detalla el padre.

Según reconoce, esa preocupación por el uso de redes sociales por parte de los niños está dada por el trabajo que realiza su pareja, y madre de sus hijos, pero también porque en su familia se han evidenciado algunos problemas, específicamente con uno de sus sobrinos, hijo de uno de sus hermanos.

“Mi sobrino tiene un alto grado de frustración, él vive diciéndome ‘tengo diez likes’, ‘ahora tengo quince’, o sea, tiene la necesidad de tener el ‘me gusta’ de alguien. De hecho, su perfil es público. A él después de todos los problemas que tuvimos nosotros le quitaron las redes sociales, pero tuvo TikTok desde que se inició el boom de la red social y tenía más de 100 videos”, revela Elías.

El bombero de la zona sur de Santiago asegura que fue en gran parte por su intervención y la de su pareja que su hermano se dio cuenta de lo que estaba viviendo su sobrino de ochos años.

“Le expliqué a mi hermano que su hijo solo debía tener la validación de ellos, de sus padres, de su entorno de primer ciclo, pero no de otras personas. Que no le tiene que importar que alguien de otro país le dé un ‘me gusta’. Porque mi sobrino estaba realmente desvirtuado. Pero logramos llegar a un consenso con esta situación crítica que se generó, como un puntapié para decir que los niños no deben tener ni Facebook, ni Twitter, ni Instagram, o si lo llegan a tener, que sea con un control absoluto, pero mi hermano no lo tenía”, plantea.

Sin embargo, ese no es el problema al que hizo referencia al inicio de la conversación el experto en temas de emergencia. El bombero reconoce que no ha tenido la misma preocupación con relación al uso de consolas y videojuegos por parte de su hijo mayor, quien ha protagonizado episodios de violencia en el hogar, incluso contra su mamá, debido al alto nivel de agitación y frustración que le provoca interactuar con estos dispositivos electrónicos.

«Mi hijo es adicto a los videojuegos», asegura Elías, aunque no es un diagnóstico que haya realizado un médico. «Yo tengo una adicción a los juegos también, soy super gamer desde chico, en la casa hay consolas de Playstation 4, Xbox, Nintendo. Le dedico una o dos horas todos los días a jugar, como mínimo unas tres partidas de Clash Royale (un videojuego de estrategia en línea para dispositivos móviles), y eso se lo traspasé a mi hijo. Pero no solo a él, también a mi sobrino», asume.

La sinceridad de Elías para hablar del problema de su hijo mayor permite la confianza para pedirle que relate en detalle algún episodio en que Gustavo perdió los estribos por los videojuegos, ya que sirve para graficar una realidad que ya advirtió en 2019 la Organización Mundial de la Salud.

En su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) de aquel año, la OMS recogió por primera vez la adicción a los videojuegos. El llamado «gaming disorder» está en la sección sobre «trastornos mentales, del comportamiento o del desarrollo neurológico» y se relaciona directamente con el «gambling disorder», es decir, la ludopatía, con la que comparte definición y vocabulario. En su descripción dice que los videojuegos llevan a un «incremento del deseo de jugar y del grado de prioridad que se le da a jugar con relación a otros intereses y actividades diarias».

Con esta inclusión, la OMS plantea que busca mejorar las estadísticas sobre adicción a los videojuegos en el planeta, ya que antes de esta estandarización los estudios han ofrecido cifras sumamente variables sobre la prevalencia de este trastorno, que oscilan desde el 1 % de la población hasta incluso el 50 % (en Asia).

Por su parte, la psiquiatría explica que las causas de la adicción a los videojuegos son diferentes en cada paciente, por lo que no es posible establecer un único origen del problema, sino que hay que individualizar el caso de cada paciente.

Por supuesto, la personalidad de quien lo padece juega un papel fundamental. En este sentido las siguientes causas pueden afectar en mayor o menor grado a cada paciente y generar una adicción por las videoconsolas: dificultad para gestionar los sentimientos, baja tolerancia a la frustración, creencia de superioridad, problemas que hacen buscar refugio en un mundo de fantasía y depresión.

En cuanto a los síntomas, esta adicción presenta una serie de variantes, las cuales dependen en gran medida del grado de la enfermedad y la personalidad de la persona. Los más comunes son: aislamiento social, empeoramiento del rendimiento académico, pérdida de la noción del tiempo, dolores óseos o articulares e ira desmesurada.

Este último síntoma es el que predomina en el caso de Gustavo y que ha encendido las alarmas de sus padres: «La adicción de mi hijo a los videojuegos llegó a una situación crítica (…) Él tenía un celular propio, pero en una rabieta lo reventó contra el piso. Esa rabieta se produjo a propósito de que perdió en un juego, en Clash Royale, y porque otro jugador se estaba burlando de él», detalla el bombero.

Pero ese no fue el primer episodio de ese tipo. Elías describe entonces algunos momentos igual de problemáticos: “Sí, hubo otros anteriores de mucha frustración, golpear muros, botar cosas, tirar juguetes, golpearse él mismo. Todo esto por el celular, YouTube o el Playstation, pero yo diría que la mayor cantidad de veces que se produce es por Fortnite (videojuego en línea del año 2017, desarrollado por la empresa Epic Games; uno de los más populares entre niños y adolescentes)”.

Aunque probablemente la situación de mayor gravedad se produjo cuando Gustavo, en un arranque de ira por la frustración que le provoca perder en sus juegos favoritos, golpeó a su

mamá y le gritó “maldita”: “Yo siempre le recuerdo que le dijo e hizo eso a su mamá, y le da vergüenza, porque además eso lo supo su abuela y el resto de la familia”.

Elías explica que, si bien como padres saben que el problema de su hijo Gustavo amerita algún tipo de intervención, hay ciertas situaciones que lo dificultan. Una de ellas es que esta entretención se volvió un lugar de encuentro y complicidad para él y el niño, ya que son varios los videojuegos que ambos juegan juntos. Y agrega que “no lo hemos tratado con un profesional todavía, porque dentro de todo, mi señora lo considera parte de una etapa evolutiva”.

Para esta familia, la pandemia también agudizó el problema que los aqueja, ya que el encierro derivado de las cuarentenas llevó a que Gustavo aumentara la frecuencia de uso de las consolas y, además, su madre, que es quien estaba a diario en el hogar, pasaba gran parte del día conectada a plataformas de videollamadas por reuniones de su trabajo.

“Hubo un momento en que ya no había control, porque yo no estaba en la casa y mi señora estaba con teletrabajo, en reuniones atendiendo casos todo el día. Entonces la solución fue dejarlo frente a la pantalla. Antes teníamos un control de máximo dos horas de Play en el día, eso se perdió y nunca más lo volvimos a retomar, porque la consola no solo la utiliza para jugar, también para ver YouTube y Netflix. De hecho, en un momento de la pandemia llegamos a tener el Play en la pieza de mi hijo”, cuenta el padre.

Y agrega: “A veces nos despertábamos a las 10 de la mañana y él ya estaba jugando y quizás desde que hora estaba en eso. Con el celular pasó lo mismo, a veces me levantaba en la noche, veía un halo de luz y estaba escondido viendo el celular, a las 12 o la 1 de la mañana, a una hora en que se supone que debería estar durmiendo”.

Elías vislumbra el problema, pero a la vez asegura que le sería imposible privar a su hijo de los videojuegos, porque significaría que él también perdería ese pasatiempo que tanto placer le provoca: “Hay varios patrones que uno reconoce como adictivos, pero uno se autoanaliza y es lo que hace uno”, se recrimina.

“DESCUBRÍ QUE MI HIJA ES UNA PEQUEÑA BULLY”

Si bien es distinta a la historia de Elías, el problema de Néstor con su hija mayor, Alejandra, de once años, también es parte de los fenómenos a los que se ven expuestos en la actualidad los niños y adolescentes de la Generación Z que son víctimas del síndrome del «huérfano digital»: su hija pasó de ser víctima de bullying en las redes sociales a convertirse en una pequeña bully, como se les llama a quienes acosan o se burlan de otros, en este caso a través de medios digitales.

Néstor tiene treintaiocho años, es técnico en computación y se desempeña en una escuela municipal básica en un pequeño pueblo de la región de Valparaíso. Además de Alejandra, tiene otro hijo de cinco años, y ambos estudian en el mismo establecimiento donde él trabaja.

La entrevista se desarrolla en el comedor de la casa familiar. A poco más de un metro, en el gran sofá del living, miran televisión la madre de sus hijos, su hermana y cuñado, además de la propia Alejandra. La idea es que el padre pueda relatar lo sucedido lo más abiertamente posible y quizás ese no es el mejor lugar para la entrevista, pero Néstor asegura que es un tema que sabe toda la familia y que ya está conversado.

«Ella tuvo un problema con un par de compañeras que empezaron a escribirle cosas en las redes sociales, comenzaron a atacarla. Hicieron un Instagram falso de confesiones del colegio y la involucraron a ella también dentro de estas confesiones. Pero no solo a ella, también a otros compañeros. Eran cosas completamente subidas de tono en algunos casos».

El padre dice que el objetivo principal de quien creó ese perfil de Instagram “era indisponer a todos, unos con otros”, y agrega que luego esa misma niña “fue y reveló quienes eran los que estaban escribiendo cosas en este Instagram que ella había hecho. O sea, ella las incitaba a hablar y después iba y les contaba a las víctimas en este caso quien había sido el victimario”.

Como funcionario de la escuela, Néstor supo de primera mano cómo se abordó el asunto desde la dirección del establecimiento: “La situación se le comunicó a la directora del colegio, a la UTP (Unidad Técnica Pedagógica) y se aplicó el Manual de Convivencia. Ahí se empezó a subsanar el problema, a conversar con los involucrados”.

Sobre el Manual de Convivencia agrega que “lo bueno es que se va actualizando prácticamente todos los meses, de acuerdo con nuevas situaciones que van sucediendo. De hecho, el mismo Ministerio de Educación está exigiendo que el manual incluya ciberacoso y ciberbullying”.

Respecto a lo mencionado por Néstor sobre el Manual de Convivencia, la Superintendencia de Educación señala que “la comunidad educativa debe asegurar un ambiente adecuado para el desarrollo de las relaciones cotidianas entre sus integrantes, dentro de un marco de respeto, participación y buen trato”.

A su vez, explica que la normativa (LGE, DFL N° 2 (2009) del Ministerio de Educación) determina que el acoso escolar “puede ocurrir dentro o fuera del establecimiento educacional, a través de medios tecnológicos o cualquier otro medio”.

Si bien en el colegio en cuestión esa situación terminó con las disculpas de los involucrados, para Néstor y su pareja fue solo el comienzo. Es que, tras lo sucedido, los padres comenzaron a estar más atentos a la relación de su hija con las redes sociales, y en una revisión de rutina del celular de la niña, descubrieron que junto a otras compañeras mantenían un grupo de WhatsApp en el que se burlaban sin contemplaciones de otros niños.

Se trata de una situación compleja, sobre todo si consideramos las cifras a nivel nacional. Según un estudio realizado por la fundación Katy Summer, dedicada al trabajo en las comunidades escolares, el 51% de los adolescentes vivió ciberacoso en 2021 y el 63% sabe quién es su acosador. Sin embargo, el análisis reveló que sólo el 1% de ellos denuncia a su agresor.

Los resultados son similares a los que arrojó un estudio realizado por la Dirección de Educación Pública de Chile y Fundación Focus, centrado en los estudiantes, docentes y apoderados de los Servicios Locales de Educación Pública.

Según la investigación, en la que participaron 80.613 estudiantes, 29% de los alumnos de educación media indicaron haber sido víctimas de ciberbullying en los últimos dos meses, mientras que un 50% de ellos declararon no haber contado la situación que los afectó a nadie.

Los resultados de la encuesta realizada a los padres también entregaron datos interesantes, pues deja en evidencia la falta de comunicación con los niños y adolescentes. El informe

indica que un 79% de los apoderados declara que sus hijos e hijas no han realizado ciberbullying, lo que contrasta con el porcentaje de estudiantes de básica (12%) y media (29%) que dicen haber sido víctimas a través de mensajes, fotos, o videos crueles e hirientes en Internet o redes sociales, al menos una vez, en los últimos dos meses.

Es justamente lo que grafican las palabras de Néstor: «Pensábamos que nuestra hija no estaba metida en ningún atado, pero la verdad es que ella sí estaba atacando compañeros, no directamente, pero sí con otras compañeras hablaban mal de ellos. Eran conversaciones muy subidas de tono, con mucho garabato. Nosotros dijimos: 'nuestra hija no habla así', entonces cuando lo descubrimos fue realmente impactante. También descubrimos que se creó un Instagram falso para atacar a otros niños, nunca directamente, sino para sacar fotos y se las enviaban entre las compañeras y se burlaban».

A la descripción del problema, que para Néstor pudo tener consecuencias mucho mayores si se llegaban a filtrar las conversaciones y burlas en el WhatsApp que mantenía su hija, vino rápidamente una reflexión que bien podría servir a otros padres: "Con mi pareja nos cuestionamos mucho la paternidad que estábamos llevando. Nos empezamos a preguntar si lo estábamos haciendo bien, si los estábamos dejando muy solos, si les estábamos dando mucha libertad. Nos preguntamos hasta dónde es correcto darle libertad a un hijo".

Otras cifras de la investigación de Educación Pública y Fundación Focus también dan cuenta de lo vivido por Néstor y su hija. Según el informe, en enseñanza básica se observa que los principales actores reconocidos como victimarios son estudiantes del mismo curso (33%), estudiantes de otro colegio (22%) y en menor medida estudiantes de cursos mayores (12%), estudiantes de otro curso del mismo nivel (12%) y un 36% de los estudiantes reporta no saber quién ha sido su agresor.

En la enseñanza media se aprecia similarmente que la violencia proviene de estudiantes de otro colegio (23%) y en menor medida compañeros del mismo curso (13%). Aumentando considerablemente a 49% quienes indican no saber quién ha sido su agresor, lo que da cuenta de que este tipo de acoso virtual muchas veces se realiza bajo el anonimato, lo que puede dificultar la activación de los protocolos para abordar de manera efectiva el fenómeno.

De acuerdo con el análisis de Néstor como testigo directo, estas situaciones se producen debido a la brecha generacional que separa a los nacidos en la era virtual, como su hija Alejandra, de las generaciones anteriores como la suya.

“Es que nosotros que somos de una época cuando Internet se empezó a masificar, a finales de los noventa, principios del dos mil, cuando estábamos con los chats, MSN, el IRC, las conexiones a través de cables, que eran muy lentas, sabemos que eso te abre un mundo, pero ahora ese mismo mundo los niños lo tienen en su mano, en un reloj, en un tablet, en la misma televisión”, reflexiona.

Pero ¿qué se debe hacer frente al acoso escolar? La Superintendencia de Educación plantea algunas sugerencias para todos los involucrados que son parte de las comunidades escolares, para hacer frente a casos como el que le tocó vivir a Néstor, su hija y su familia.

Sugerencias para los apoderados

- **Si se observa al niño o joven con cambios de humor, baja motivación u otros síntomas atípicos, es importante:**

- Escuchar lo que ha vivido y cómo se siente sin juzgarlo.
- Estar sereno y adoptar una actitud de comprensión y atención, transmitiendo seguridad.
- Informar al establecimiento sobre la situación y mantener colaboración.
- Recomendar que no responda a las agresiones.
- Guardar los mensajes y bloquear al remitente.

Recomendaciones para los estudiantes

- **Si observas que un compañero es acosado o te acosan**

- Cuéntale a un adulto en quien confíes.
- Habla con el encargado de Convivencia de tu establecimiento.
- Solicita que se active el protocolo de maltrato, acoso o violencia.
- Denuncia el acoso escolar para ayudar a las víctimas.

La Superintendencia de Educación además establece obligaciones para los establecimientos respecto a esta temática.

Obligaciones para los establecimientos

- **Contar con los siguientes espacios y dispositivos para resguardar una buena convivencia:**

- Capacitar a todo el personal en convivencia escolar.
- Contar con un Consejo Escolar o Comité de Buena Convivencia.
- Tener un encargado de Convivencia Escolar.
- Poseer un Plan de Gestión de Convivencia Escolar.
- Promover la gestión colaborativa de conflictos.
- Incluir en el Reglamento Interno protocolos de "Maltrato, acoso escolar o violencia entre los miembros de la comunidad educativa". El contenido mínimo es:
  - Procedimientos para recibir y resolver denuncias de acoso.
  - Responsables de los procedimientos.
  - Plazos de resolución.
  - Medidas formativas y de resguardo.
  - Procedimiento para dar a conocer o denunciar al Ministerio Público, Carabineros, PDI o cualquier tribunal, si corresponde.

CIBERBULLYING Y SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD

«El problema de mi hijo en Internet empezó muy temprano y fue mi responsabilidad». María Elena tiene treintaisiete años, es periodista y tiene una maestría en Edición Editorial. Ella prefiere hacer primero su mea culpa, antes de dar paso a su testimonio y el de su hijo Camilo, actualmente de 17 años, quien ha sufrido diversos episodios de ciberbullying durante la etapa escolar, incluso en diferentes colegios. "Yo cometí el error de darle un celular cuando tenía seis o siete años y después le creé un perfil de Facebook", reconoce.

El testimonio de esta madre cubre varios años en la vida de su único hijo y la relación de éste con las redes sociales, por lo que hace un repaso cronológico de los hechos más significativos y sus consecuencias.

«Cuando él iba en primero medio, le dije que nos tendríamos que cambiar de casa, irnos de la ciudad en la que estábamos viviendo, entonces él les contó a sus compañeros a través de WhatsApp. En ese chat, uno de sus compañeros le respondió: 'qué bueno, por fin nuestros rezos fueron escuchados'. Mi hijo se enojó y le envió un audio en el que lo trataba de judío sucio y asqueroso», cuenta, sentada en uno de los sillones del departamento que arrienda en el Paseo Bulnes, en Santiago centro, a unas pocas cuadras del Palacio de La Moneda.

«El tono de la respuesta tenía que ver con una forma de tratarse que tenían los niños, pero el problema fue que un apoderado le revisó el celular a su hijo, escuchó ese mensaje y lo envió al chat de los papás. Entonces estos adultos empezaron a tratar a mi hijo de nazi, antisemita, cuando en realidad ese niño al que le había dicho judío no lo es. Luego de eso, los niños comenzaron una caza de brujas, porque querían saber quién era el 'sapo' que les había mostrado sus conversaciones a los papás, pero la verdad es que había sido un apoderado», agrega.

La periodista aprovecha de exponer una situación que, a su juicio, vulnera los derechos de los niños y adolescentes: "Estamos hablando de un adulto que entró a un chat de niños y violó sus derechos al inmiscuirse en una conversación privada entre ellos y exponerla ante un grupo de otros adultos para que juzguen a un menor de edad".

María Elena devela que también puso en conocimiento al profesor jefe para que tomara cartas en el asunto: "Le dije que no quería que mi hijo se transformara en un tema ´curso´, porque él ya había pasado por muchos colegios y nunca le había pasado algo así. En otros colegios vi como otros niños se convertían en tema 'curso' y a mí nunca me pareció bien que un grupo de adultos estén hablando mal de un niño. Creo que eso se debe hablar en privado, con el psicólogo, el profesor, la mamá, pero no así, porque es solo para exponerlos".

El actuar del apoderado que expuso al hijo de esta madre es un ejemplo concreto de lo que muestran los datos de las investigaciones respecto a la falta de acompañamiento de los padres en el proceso de socialización mediática de sus hijos. Ya en 2013, un estudio realizado en España entregaba luces acerca de esta problemática. El informe "Adolescentes y Social Media: 4 generaciones del nuevo milenio", promovido por la Confederación Española de Centros Educativos (CECE) y apoyado por la Comisión Europea, indicaba que el 42% de los padres no controla el tiempo que navegan sus hijos en Internet, el 48% no les da consejos al

respecto, el 42% nunca ve los mismos contenidos en televisión y el 73% jamás ha jugado con sus hijos a los videojuegos.

El relato de la periodista avanza, hasta que llega al momento más complejo que le ha tocado enfrentar como madre, cuando Camilo fue víctima de ciberbullying, una situación que además incluyó suplantación de identidad. Su postura corporal y el tono de su voz denota el pesar de tener que recordar esos eventos.

«La suplantación de identidad fue en otro colegio, ya en segundo o tercero medio. Era el niño nuevo y quiso llegar haciéndose el 'choro', se inventó una especie de personaje, pero no cayó bien en el resto de sus compañeros, que lo empezaron a tratar como si fuera más 'cuma' de lo que él pretendía mostrarse», relata.

Y continúa: «Esos cabros crearon un perfil de Instagram con su nombre, suplantándole la identidad, le robaban fotos de su perfil real y en el falso la subían con textos que apelaban a delitos, en los que parecía que mi hijo se jactaba de andar robando, de pegarle a la polola. Cuando descubrí esto fui a la Policía de Investigaciones, porque le estaban achacando delitos, eran cosas horribles. Si alguien leía eso y de verdad pensaba que era mi hijo, lo podría haber querido matar, era muy fuerte».

En el sitio web del Equipo de Respuesta ante Incidentes de Seguridad Informática (CSIRT), que depende del Ministerio del interior y Seguridad Pública de Chile, se explica que la usurpación o suplantación de identidad es utilizada con distintos fines, ya sea para cometer actos ilícitos o con el objetivo de acosar a una persona en particular.

En ambos casos es considerado un delito y, por lo mismo, si se trata de un caso ocurrido en los entornos virtuales los usuarios de las redes sociales pueden denunciar estas conductas. Según el Código Penal de nuestro país, quien usurpe el nombre de otra persona, será castigado con presidio menor en su grado mínimo.

En el mismo sitio de CSIRT además está disponible un manual de procedimientos de suplantación de identidad en las redes sociales, con el objetivo de ayudar a las personas que necesiten denunciar cuentas falsas en plataformas como Facebook, Instagram, TikTok y Twitter.

Por su parte, en el portal de asesorías legales Mis Abogados se explica que existen seis tipos de usurpación de identidad, como son la usurpación de cédula de identidad, robo de la firma, uso -y mal uso- de las tarjetas de crédito, estafa telefónica, y dos que se realizan en los entornos virtuales: la suplantación digital y la usurpación de identidad en las redes sociales.

Sobre la suplantación digital, la describe como la acción realizada "por ciberdelincuentes que toman posesión de las plataformas financieras e ingresan a sitios privados de los bancos, suplantando al cliente real para realizar transacciones electrónicas fraudulentas tales como transferencias de fondos, curses de créditos de consumo y avances en tarjetas de crédito, entre otras".

Mientras que, sobre la usurpación de identidad en redes sociales, señala: "Es uno de los ciber crímenes más comunes del último tiempo. Ya sea se trate de cuentas en Facebook, Twitter, Instagram u otras, existen dos maneras de robar la identidad por este medio: a través de la creación de un perfil falso y atribuible a otra persona (víctima), y el hackeo de un perfil".

Esto último es justamente lo que le sucedió al hijo de la periodista, y tal como ella logró advertir correctamente al acudir a la Policía de Investigaciones, quienes crearon el perfil falso atribuible a Camilo estaban cometiendo un delito: "Crearon un personaje completamente odiable. Alguien puede hacer esto y desvirtuar completamente la personalidad de una persona", alertó.

Ante la pregunta de cuáles son las consecuencias actuales en su hijo dada la exposición temprana a las redes sociales, María Elena lo resume junto a una cavilación personal: "Todos sus conflictos tienen relación con Instagram. Me dijo que al volver a clases presenciales después de la pandemia se formaron bandos en el colegio, pero al preguntarle las razones me di cuenta de que se trata de puros cahuines por las redes sociales, porque alguien hizo un comentario a otro, porque el pololo de una niña le dio 'me gusta' a la foto de otra niña en traje de baño, cosas así".

"Él mismo últimamente ha tenido muchos problemas con una polola. Pero esos problemas adolescentes son grandes problemas para ellos, uno no puede minimizarlos, porque es la vida que ellos tienen ahora. Entonces para los adolescentes es: ahora siento que todos me odian,

me siento ridículo, me siento expuesto. Su pequeño mundo, que puede ser un Instagram o un curso, lo está atacando y no pueden salir de ahí", cerró.

Casos como los de Elías, Néstor, María Elena y sus hijos, lamentablemente no son excepciones. Es que los efectos negativos del uso indiscriminado de Internet, las redes sociales, los videojuegos y otros entornos virtuales a los que están expuestos los nativos digitales parecen acrecentarse exponencialmente, como veremos en los siguientes capítulos.

Nota del autor: Los nombres de los entrevistados y sus hijos fueron cambiados para proteger sus verdaderas identidades.

CAPÍTULO II

ORFANDAD DIGITAL: CUANDO LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES CRECEN EN INTERNET SIN LA GUÍA DEL MUNDO ADULTO

La imagen de la familia sentada frente a la misma pantalla compartiendo noticias, películas y otros contenidos de interés es parte de un pasado que resulta demasiado lejano. Una fotografía análoga que contrasta con la realidad cada vez más aislada y virtualizada que viven las nuevas generaciones, con acceso a dispositivos tecnológicos inteligentes desde muy temprana edad -en muchos casos incluso antes de aprender a caminar- y a merced de terabytes de información, pero sin la referencia de un adulto que los ayude a valorarla y jerarquizarla.

Una investigación realizada en 2021 por ESET Latinoamérica sobre las experiencias de padres e hijos con la tecnología da cuenta de esa brecha generacional y digital entre las nuevas generaciones y el mundo adulto. El estudio destaca la disparidad entre ambos grupos con relación a la posesión de teléfonos móviles en la infancia: la edad promedio en la que los padres -de niños entre 10 y 18 años del Reino Unido- tuvieron su primer teléfono móvil fue de 24 años, mientras que la edad promedio de sus hijos para obtener su primer teléfono es de 11 años.

Estos datos refuerzan la imagen distópica que proyectan los niños y adolescentes en la actualidad: aislados en su habitación, pegados a la pantalla del celular o tablet. Esta realidad no es ajena a Chile, como demuestra una investigación sobre posesión de teléfonos móviles publicada por la Universidad de los Andes en 2018, la cual reveló que en nuestro país el promedio de edad en que los niños reciben su primer celular es de 10,3 años, mientras que el 59% de los encuestados recibió un celular antes de su décimo cumpleaños.

Esta desconexión generacional entre padres e hijos abre el debate a un asunto de suma importancia, como es la adecuada formación de los niños y adolescentes en el uso de las nuevas tecnologías. Es que sin adultos que acompañen a los más jóvenes en el proceso de socialización mediática que antaño se producía en el hogar -y en el aula- de una manera natural, los nativos digitales se ven expuestos al síndrome del huérfano digital.

DE NATIVO A HUÉRFANO DIGITAL

"Expuestos desde los primeros años al mundo digital, incluso antes de nacer. Sus ecografías dan vuelta en las redes de sus padres, amigos, conocidos y desconocidos. De ahí que cada actividad, llámese su propia ecografía, cambio de pañales, primer baño, ingreso al colegio, etc, quedará inmortalizado, sin, por supuesto, la aprobación ni el entendimiento del propio interesado. No es de extrañar que su vida siempre esté expuesta y que encuentre natural hacerlo. No mide las consecuencias de sus acciones y se cree capaz de manejarlas. Es impulsivo ante la tecnología y reconoce saber más que sus mayores, profesores, padres y, por supuesto, que sus abuelos".

Así describe la profesora Marcela Momberg en los primeros párrafos de su libro "Huérfano Digital" a los niños y adolescentes que se ven expuestos a este fenómeno actual, en el que, asegura, tiene responsabilidad todo el mundo adulto.

Titulada de Pedagogía en Historia, Geografía y Ciencias Sociales por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, con más de 30 años de trabajo en aula y desde hace una década especializada como Educadora Digital, la docente se ha dedicado en los últimos años a estudiar, pero sobre todo a ayudar, en la correcta formación de los nativos digitales.

"Si dejas a un niño o adolescente solo en el espacio digital, probablemente logre ser un usuario avanzado, pero el desarrollo de habilidades y competencias digitales, no las posee. Por lo tanto, necesita de acompañamiento adulto", asegura la también conferencista.

Es que según explica la profesora de manera gráfica, los niños y adolescentes de la era digital viven lo que ella ha denominado el "efecto polilla", una analogía con estos pequeños insectos, pues "la luz de un smartphone, tablet o computador lo atrae de tal manera, que todo lo demás no lograr despertar su interés".

Sobre la conceptualización de nativo digital, acuñada en 2001 por el escritor estadunidense Marc Prensky, la docente detalla que en ese momento sirvió para describir efectivamente a los niños y adolescentes nacidos en la era virtual, siendo destacados como personas

“multitarea, estar constantemente conectados y tener una autonomía que no hace necesario que el mundo adulto los acompañe”, explica.

En aquel artículo titulado “Nativos digitales, inmigrantes digitales”, el autor norteamericano definió a las generaciones anteriores a la era virtual precisamente como inmigrantes digitales, es decir, adultos que han aprendido el lenguaje digital, pero que todavía recuerdan el analógico, quienes se han debido adaptar al entorno y al ambiente, pero conservando siempre una cierta conexión con el pasado.

En su obra, Prensky señala la diferencia entre estos dos grupos. Sobre los nativos digitales dice que “quieren recibir la información de forma ágil e inmediata, se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos, prefieren los gráficos a los textos, se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos), funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en red, tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensas inmediatas, prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional”.

Por el contrario, al autor plantea que los inmigrantes digitales no parecen valorar lo suficiente las habilidades que los nativos digitales han adquirido y perfeccionado “año tras año a través de interacción y práctica, y prefieren moverse dentro de lo que les es conocido en virtud de su forma de aprender, que es también la forma en que los enseñaron a ellos”.

Y agrega que estos adultos rechazan que los estudiantes puedan trabajar y aprender mientras ven la televisión o escuchan música, “porque a ese precepto restrictivo se habituaron ellos desde siempre”. En este sentido, los inmigrantes digitales “no justifican que el proceso de enseñanza y aprendizaje pueda y deba ser ameno y divertido, a pesar de que muchos se beneficiaron de ello, deleitándose y formándose con ‘Plaza Sésamo’, la inolvidable serie televisiva”.

Sobre el mencionado trabajo del escritor neoyorkino, Momberg advierte que la experiencia pedagógica de los años siguientes llevó al mismo Prensky -y a quienes continúan dicha línea de investigación, entre ellos la docente chilena- a poner en duda sus postulados acerca de los nativos digitales, especialmente lo que dice relación con aquella aparente autonomía que hacía innecesario el acompañamiento adulto en el espacio virtual.

De esta manera, en el año 2010 se comienza a cuestionar el desamparo en el que se encuentran las nuevas generaciones respecto del uso de las nuevas tecnologías. Surgen desde España, con expertos como Laura Cuesta Cano, como también desde Chile, con la profesora Momberg como referente, investigaciones desde el sector de la educación que acuñan términos como "orfandad digital" y "huérfanos digitales".

"El huérfano digital es aquel niño, niña y adolescente que ingresa al mundo digital sin acompañamiento del mundo adulto, ni padres ni del mundo docente. Por lo tanto, ingresa de una manera independiente y autónoma, y empieza a desarrollar habilidades, competencias y aptitudes sin acompañamiento, lo que lo lleva a caer en vicios digitales. Uno de los más conocidos es compartir noticias falsas, también generar alter egos que los llevan a indisponerse o exponer a sus pares, o desarrollar ciberbullying, grooming, sexting, o vivir en una sobreexposición permanente. Además, sufrir con el efecto clonación, que es cuando los medios amplifican un reto viral", explica la Educadora Digital.

En un artículo publicado en el diario El Español, Cuesta Cano coincide con lo señalado por la docente chilena y profundiza en aquel punto al asegurar que "aunque nuestros hijos sepan manejar el iPad con dos años o consigan configurar la Smart TV antes que nosotros, no significa que puedan manejar las tecnologías con responsabilidad y madurez".

Para ejemplificar lo que viven los nativos digitales en los entornos virtuales, Cano dice: "Muchos de ellos, más que vivir, 'sobreviven' en el mundo de Internet, surfeando las olas digitales e intentando no naufragar entre ciber riesgos y demás problemas del 2.0."

RIESGOS Y VICIOS DIGITALES

Como plantean los expertos, los niños y adolescentes que pasan de nativos a huérfanos digitales se ven expuestos a una serie de riesgos y vicios en los entornos virtuales, entre ellos ciberbullying, grooming, sexting, adicción, exposición de información y datos personales, de ellos o de sus pares, noticias falsas, entre otros.

"El mundo digital tiene grandes secuelas en cuanto a vicios y desgraciadamente el sistema educativo lo que llega es a intentar contener cuando ya se han desarrollado. Pero no previene, cuando tenemos que adelantarnos a las consecuencias, no lamentarlas", explica Momberg.

Desde otra perspectiva, la psicóloga clínica, Daniela Carvajal, quien en su consulta atiende casos de niños y adolescentes que se han visto expuestos a los riesgos y vicios de los entornos virtuales, se detiene en algunos de los factores que llevan a que los jóvenes sufran estas consecuencias.

"La autoestima se basa en cuántos *likes* tiene su foto, en cuántos seguidores tienen. Si tienen pocos *likes* para ellos significa que no son populares o pueden pensar que entonces no son bonitos. No hacen la reflexión que detrás de ciertas fotos hay filtros o que hay algoritmos que afectan la llegada de la fotografía o que hay una serie de factores ambientales digitales que determinan que esa foto no tuvo tantos *likes*", explica.

Y agrega: "La asociación inmediata es: 'yo tengo un problema, yo estoy mal, yo soy fea, yo no soy popular', y así un montón de narrativas que finalmente van construyendo su autoconcepto, y su autoestima se ve completamente afectada, deteriorada y empobrecida".

A continuación, algunos de los peligros más comunes que afectan a los niños y adolescentes en el mundo digital (con información de Gaptain, empresa social especializada en educación y seguridad digital para niños):

- **Ciberbullying**

El bullying (término inglés) es lo que se define como acoso escolar, es decir, el maltrato entre iguales o la conducta agresiva de un determinado individuo o varios hacia otro con el fin de producirle daño de forma intencionada. Para que se considere acoso, se tiene que dar de forma reiterada alguna de las conductas siguientes: la persecución y búsqueda de cercanía con la víctima, la intención de establecer contacto con ella, el mal uso de sus datos personales o atentar contra la libertad y el patrimonio de esta. Cuando el bullying escolar utiliza los canales digitales para transmitirse este pasa a denominarse ciberbullying, ciberacoso, o acoso escolar digital, para lo cual suelen utilizarse las redes sociales y aplicaciones de mensajería. Las

agresiones se manifiestan en forma de comportamiento cruel, con el objetivo principal de asustar, humillar o someter a la víctima.

Se trata de una situación compleja para quienes son víctimas de este tipo de práctica, ya que como explica un artículo de Unicef "cuando el acoso ocurre en línea, la víctima siente como si la estuvieran atacando en todas partes, hasta en su propia casa. Puede parecerle que no hay escapatoria posible".

Esto es especialmente preocupante si se consideran los datos que maneja la Superintendencia de Educación respecto al ciberbullying en el país. Por ejemplo, en 2020 un 25,8% de las denuncias de maltrato entre estudiantes correspondió a ciberacoso, es decir, uno de cada cuatro estudiantes sufrió este tipo de intimidación. Cifra que aumentó con respecto a 2019, en donde figuraba en un 13,6% de los casos.

➢ Grooming

También conocido como sextorsión o ciberacoso sexual, el grooming consiste en el engaño producido por un adulto a un menor de edad con fines sexuales. Es la modalidad de ciberacoso más usada en las redes sociales por los pedófilos y pederastas, que buscan ganarse la confianza y establecer vínculos emocionales con niños y adolescentes con el objeto de conseguir fotografías o videos eróticos, en el caso de los primeros, o incluso mantener un encuentro sexual, en el caso de los segundos.

Internet permite actuar bajo el anonimato, pero también mentir sobre quién se es en realidad. En este sentido, los *groomers* y depredadores sexuales son una de las principales amenazas a las que se enfrentan los niños y adolescentes cuando navegan con su smartphone, computador o tablet, ya que estos adultos suelen hacerse pasar por menores de edad para cometer sus actos.

- **Etapas del grooming** (Fuente: Fiscalía de Chile)

Búsqueda de la víctima

Salas de chat, redes sociales, es dónde el acosador busca a su víctima teniendo en cuenta factores como: vulnerabilidad, necesidad emocional, poca autoestima, soledad y poca atención de los padres.

El enganche

El acosador se hace pasar por un niño o adolescente. Con el fin de estrechar lazos de amistad, le pregunta su edad, dónde vive e información de sus padres, pues así determinará sus gustos y se ganará su confianza.

La confianza

El acosador establecerá temas de interés de su víctima para asegurarse de que seguirá hablando con ella. Se muestra muy amable, interesante y con afinidades con el niño para fortalecer su supuesta amistad.

Aislamiento

El acosador crea distancia entre el niño, sus padres y sus amigos, de esta forma se convierte en la persona más cercana a él.

Seducción

Manipulará y condicionará a su víctima. Le hablará de sexo. Se hará pasar por otro niño y enviará imágenes en las que supuestamente se le ve semidesnudo. Después le pedirá a su víctima que haga lo mismo, intentará conquistarla, halagarla, y luego, generará un sentimiento de deuda.

Acoso

El acosador ya tiene idea de lo que puede obtener. En esta fase se mostrará tal como es y recurrirá a amenazar, chantajear, manipular y "sextorsionar" a su víctima con el material fotográfico y fílmico que ya tiene en su poder.

Chile no está ajeno a esta práctica, sin embargo, el grooming no existe en el Código Penal como tal por lo que no es un delito. Lo que sí sanciona la ley son sus consecuencias, como el abuso sexual o la extorsión.

Aunque, de acuerdo con la Policía de Investigaciones en un artículo de La Tercera, la mayoría de los imputados son detenidos bajo el cargo de almacenamiento de material pornográfico infantil, lo que tiene una pena que va entre los 541 días hasta los tres años. Sin embargo, generalmente los casos terminan en pena remitida con firma, arraigo nacional y alguna medida compensatoria para la víctima.

En la misma nota del mencionado medio, la PDI reveló que recibió 64 denuncias por actos de grooming en el país durante 2021, lo que representa un aumento del 19% en relación con el año anterior.

En cuanto a los entornos virtuales utilizados por los depredadores sexuales para contactar a niños y adolescentes, desde la institución policial detallan que principalmente lo hacen a través de las redes sociales: cuando se trata de mayores de 14 años se imponen Instagram, YouTube y WhatsApp, mientras con niños de entre cuarto a séptimo básico (de 9 a 13 años), predomina TikTok.

- **Sexting y sextorsión (chantaje sexual)**

El sexting consiste en el intercambio de fotos, imágenes o videos eróticos con contenido sexual entre dos personas, principalmente desde dispositivos móviles. Esta práctica, cada vez más habitual entre los adolescentes, conlleva el riesgo de que una vez que se envían, se pierde el control sobre ellas y los demás pueden hacer un uso comprometedor del material íntimo.

El uso de la tecnología –dispositivos con cámara, como el teléfono móvil, la tablet o el computador– para el intercambio de mensajes es una de las características del sexting y los contenidos suelen estar dirigidos bien a personas con las que tienen un vínculo afectivo y confianza, o bien a nuevas relaciones virtuales a las que quieren mostrar interés, como una forma de coqueteo.

El principal riesgo del sexting es la sextorsión, en la que un menor o adulto chantajea a otro amenazándole con publicar el contenido sexual a sus conocidos y familiares si no continúa entregándole fotos y videos sexuales o manteniendo relaciones sexuales con el agresor.

- **Los principales riesgos de practicar sexting:**

- Implica riesgos psicológicos, sociales y físicos
- Nadie te asegura que tu foto no se compartirá, por mucho que confíes
- Puedes ser víctima de ciberbullying si tus fotos son reveladas
- Cualquier foto erótica que salga de tu celular puede acabar en un sitio web pornográfico
- Te pueden chantajear o extorsionar (sextorsionar) usando tu información, fotos o videos íntimos

➢ Fake news

Este término es utilizado para conceptualizar la divulgación de noticias falsas, las que al masificarse o viralizarse provocan un círculo de desinformación entre quienes consumen esas informaciones.

Las redes sociales permiten que los usuarios sean consumidores, pero también productores de contenidos, una situación que ha facilitado la difusión de contenido engañoso, falso o fabricado con la intención de esparcir información que no se condice con la realidad. Así se genera un circuito vicioso, y una noticia falsa se replica miles de veces en cuestión de segundos.

Todo esto sucede en un contexto de posverdad, término definido por el diccionario de Oxford como la palabra del año en 2016 y que se refiere a las circunstancias en que los hechos objetivos son menos importantes a la hora de modelar la opinión pública que las apelaciones a la emoción o las creencias personales.

• Guía práctica para identificar noticias falsas en Internet:

- **No te quedes solo con el titular**
  Lee la noticia completa
  Identifica el mensaje que entrega la noticia

- **Averigua la fuente**
  Desconfía si la noticia no tiene autor
  Si tiene autoría, busca más sobre su trabajo

Si cita a un medio, busca si efectivamente ellos lo publicaron

- **Busca la noticia en Google**

  Si es verdadera es muy probable que la encuentres en diversos medios

  Cerciórate de los medios en los que aparece la noticia

- **Citas**

  Verifica que los datos que citan tengan sustento

  Si cita a una autoridad, asegúrate de que en verdad dijo tal cosa

- **Contexto**

  Verifica la fecha de publicación

  Cerciórate que los lugares aludidos se corresponden con las imágenes

PADRES ANALÓGICOS DE HIJOS DIGITALES

Para que exista un huérfano, en este caso con el apellido "digital", debe haber adultos que hayan dejado de cumplir con su labor de cuidar y acompañar -en los espacios virtuales- a ese niño, niña o adolescente. Es una tarea que compete a los padres o tutores, pero también a los docentes de las nuevas generaciones, advierte la Educadora Digital Marcela Momberg.

En su libro, la docente lo explica de la siguiente manera: "La soledad absoluta en la que se encuentran les permite vivir experiencias para las que no se encuentran preparados o que les impactarán irremediablemente en la formación o deformación de su personalidad".

La profesora apunta a que "el manejo tecnológico les da una soberbia que los hace creer que no necesitan la tutoría del mundo adulto", y a su vez, ese desamparo en el que han quedado

los lleva “a generar espacios donde no suman experiencias positivas ni tampoco logran aprovechar las oportunidades que les brinda el mundo del siglo XXI”.

Como se propone en la “Guía para la crianza en un mundo digital”, del argentino Sebastián Bortnik, especialista en tecnología y seguridad informática, así como lo hacen en el mundo analógico, los adultos deben involucrarse en la educación de los niños, niñas y adolescentes en el terreno digital con un mayor protagonismo y diálogo permanente.

Una perspectiva similar a la que plantea la Academia Americana de Pediatría (APP por sus siglas en inglés), que en su informe “Los niños y los adolescentes y los medios digitales”, señala: “Ver juntos, jugar juntos y participar con sus niños en las actividades que realizan con sus pantallas fomenta las interacciones sociales, el aprendizaje y estrecha lazos. Juegue videojuegos con sus niños. Es una buena forma de mostrarles un buen espíritu deportivo y las normas de un buen juego. Vea un programa con ellos; tendrá la oportunidad de compartir sus propias experiencias y perspectivas de la vida, así como darles consejos. No se limite solo a supervisar el tiempo que pasan en línea, sino que participe con ellos para que se pueda enterar de lo que están haciendo y ser parte de sus actividades”.

Si bien comparte la idea de que ser padres analógicos de hijos digitales es un reto que requiere tiempo y dedicación, el académico de la Universidad Andrés Bello y Doctor en Sociología por la Universidad Alberto Hurtado, David Mateo, hace el contrapunto al señalar que “así como hoy día los niños están expuestos a los medios digitales individuales, nosotros, los padres de esos niños, estuvimos expuestos a Betamax, VHS, televisión y televisión satelital. Y nuestros padres estuvieron expuestos a la primera televisión y a la radio”.

Por esta razón, sobre aquella primera conceptualización de Prensky sostiene: “La clasificación de nativos digitales a mí me parece un tanto tramposa, porque sugeriría que los padres de esos niños no tuvieron otras formas digitales de acceso, como si hubiese ocurrido bruscamente. Así que la idea del nacido en otro mundo es bonita, es útil, te dice algo, pero no tiene una correlación perfecta”.

Es que, para el experto en mass media y nuevas tecnologías, el proceso de socialización mediática en los hogares siempre ha sido un asunto complejo para las distintas generaciones: “Es un poco romántico pensar que en el pasado las familias sí se reunían y los padres tenían

todo el tiempo, las ganas y el criterio para decir: ‘eso no es así hijo, deja explicarte’. Eso no ocurría tampoco en los ochenta, porque este mismo debate que se presenta hoy sobre los hijos expuestos a los medios de comunicación o a merced de Internet, ocurrió en aquellos años, luego en los noventa con Internet y ahora con estos dispositivos digitales. Y los datos son siempre los mismos: efectivamente, las personas necesitamos que nos medien los contenidos”.

De todas maneras, el profesor de la Universidad Andrés Bello apunta que el proceso tendría ciertas dificultades extras para los padres de las nuevas generaciones debido a que el consumo de información es mayor y más privado.

“Son más individualistas, tienen prácticas más privadas. Formas que primero son privadas, pero que comparten. Son más selectivos respecto de su grupo, porque lo pueden elegir. Si no hay nadie que les simpatice en el colegio, si no hay nadie que les simpatice en la universidad o en el barrio, se conectan en la red y encuentran a alguien que le gusta su misma música, que se hizo el mismo tatuaje, etcétera”, explica el también escritor.

Así lo muestran también los resultados del Censo Digital desarrollado en 2018 por la Subsecretaría de Telecomunicaciones y VTR, el que arrojó que más de la mitad de los niños chilenos encuestados se conecta a su celular desde las 7 am, sin supervisión de sus padres, para ver contenidos y comunicarse con sus amigos.

Otra característica es que los niños y adolescentes de la Generación Z presentan un comportamiento distinto ante los medios de comunicación, lo que responde a un cambio de mentalidad y a la construcción de un espacio comunicativo propio. Lo anterior responde al uso generalizado y constante que hacen de Internet en todos los ámbitos de su vida.

A diferencia de las generaciones anteriores, los niños y adolescentes han desechado prácticamente por completo los contenidos mediáticos de información, pues han encontrado su zona de confort en las redes sociales y las aplicaciones digitales para teléfonos inteligentes.

Es lo que refleja un estudio sobre tendencias de contenidos mediáticos del Observatorio del Ocio y el Entretenimiento Digital (OCENDI) de 2016. De los jóvenes encuestados de la Generación Z, un 51, 3% ve videos, un 31, 9% escucha música, un 9,89% juega videojuegos, solo un 2,67% ve noticias, un 1,68% ve programas y un 1,38% escucha podcasts.

Sobre este punto, Mateo sostiene que a pesar de sus prácticas más individuales suelen buscar cierta aprobación: “Los niños siempre ponen en juego frente a los padres los contenidos para ensayar qué tal es lo que aprendieron recientemente, si es bueno o es malo; mientras que los jóvenes hacen lo propio con los amigos. Es decir, siempre tiene un carácter social real, en el mundo concreto. Y segundo, la gente discrimina, por lo tanto, normalmente selecciona contenido que van con los intereses que familiarmente ya están favorecidos”.

Para la profesora Momberg, lo ideal es que los adultos intervengan antes de que ya se haya producido el consumo de contenidos, con el objetivo de evitar algunos de los vicios mencionados más arriba.

“Sin duda, el área donde están más abandonados y no encuentran solución en el mundo tecnológico es en la incapacidad de poder validar la fuente de la información. Para ellos toda información puede sonar bien, aunque sea aberrantemente inexacta. Esta es una de las áreas que, sin duda, es parte de las capacidades que los adultos debemos guiar y asumir como propias. Con nuevos códigos comunicacionales que acorten la brecha digital”, plantea.

DEPENDENCIA DIGITAL

Internet, las redes sociales, los videojuegos y las pantallas en general -teléfonos móviles, tablet, computador y televisión- ocupan cada vez más tiempo en la vida de los niños y adolescentes de las nuevas generaciones.

Los adultos menos perceptivos se preguntan por qué los más jóvenes pasan tanto tiempo frente a los dispositivos móviles o conectados a las plataformas virtuales. En un artículo publicado en el diario El País, la directora del Servicio de Atención en Adicciones Tecnológicas de la Comunidad de Madrid, Devi Uranga, lo resume con una frase poco alentadora: “Los videojuegos y los *likes* en las redes sociales son peores de adictivos que el azúcar”.

España es uno de los países donde precisamente se ha comenzado a tratar la dependencia digital. En el país europeo se considera que las adicciones a la tecnología se caracterizan por el uso perjudicial de las pantallas.

"La persona ya no utiliza las tecnologías para relajarse o divertirse, sino que dependen de estas para sentirse bien", afirma en el mismo medio el psicólogo Ricardo Rodríguez que es el coordinador técnico de la Unidad de Intervención de Adicciones (UniAdic).

De acuerdo con los datos que maneja el organismo de Madrid, el perfil de las personas que sufren este tipo de adicciones, son en su mayoría, varones que además han sufrido bullying, depresión o algún conflicto interparental. Y dicen que el uso abusivo de tecnología aumentó en el país de un 16% a un 21% de 2015 a 2017.

Tal como deslizó David Mateo anteriormente, el consumo de información por parte de las nuevas generaciones es mayor que el que experimentó el mundo adulto en su momento. Pero además el tiempo que los niños y adolescentes dedican a los entornos virtuales ha derivado en esta dependencia digital.

La misma investigación de la Universidad de Los Andes mencionada en este capítulo develó el tiempo que los niños pasan frente a la pantalla del teléfono en nuestro país: el promedio es de alrededor de 6,8 horas diarias, y uno de cada cuatro encuestados, de entre 10 y 18 años, usa su celular más de 10 horas diarias.

Si se toman en consideración las advertencias del Servicio de Atención en Adicciones Tecnológicas de la Comunidad de Madrid, significa que en Chile los niños y adolescentes sufren este problema, ya que el organismo señala que "esta dependencia se da cuando un niño pasa más de tres horas ininterrumpidas enfrente de una pantalla".

Para la psicóloga clínica Daniela Carvajal, los efectos negativos del uso indiscriminado de las nuevas tecnologías por parte de los niños y adolescentes son evidentes, los que se manifiestan en una alteración a nivel conductual y emocional.

"Estamos hablando de comportamiento alterado, impulsividad, aislamiento, y ya a nivel emocional, mucha ansiedad, incluso rasgos depresivos o derechamente trastornos depresivos. También empobrecimiento del lenguaje, un bajo rendimiento escolar y en adolescentes ya podemos estar hablando incluso de adicción a los dispositivos electrónicos o a ciertos juegos.

Además, trastornos ansiosos, depresión, insomnio y alteraciones en la alimentación, es decir, trastornos de la conducta alimentaria como anorexia y bulimia", detalla la profesional.

En una entrevista publicada en su sitio web profesional, la destacada psiquiatra española Marian Rojas Estapé compara redes sociales como Facebook con las drogas: "Las redes sociales y la cocaína están reguladas por la misma hormona, la dopamina, que te da placer, pero te genera adicciones. Los *likes* son micro chispazos de dopamina", asegura.

En el mismo espacio, la autora de "Como hacer que te pasen cosas buenas", apunta a que "la autoestima de los jóvenes está muy relacionada con el número de seguidores y *likes* que tienen", dado el placer momentáneo que ese tipo de estímulos produce: "El gran problema es que dejamos de vivir en el mundo real para tener una vida virtual que nos aporta gratificaciones instantáneas".

El problema de las gratificaciones instantáneas es que entregan una falsa sensación de felicidad. Al igual que con la droga -aplicando la comparación de Rojas Estapé- entrega un subidón que al poco tiempo disminuye, lo que da lugar a un vacío que la persona necesitará llenar rápidamente de nuevo.

Además, nos encontramos en un periodo que algunos filósofos como el argentino Omar Gais denominan como "Sociedad del Reconocimiento" o en algunos otros casos como "Sociedad del Éxito", lo que en tiempos dominados por la virtualidad y la hiper digitalización se emparenta con la "cultura del like".

Según Gais, "el deseo de visibilizar logros que probablemente no sean para la plenitud propia, sino para el aplauso y los *likes* virtuales de otros, lleva a confundir ese anhelo con una necesidad y a emprender un camino hacia la idea del 'éxito estresante'".

El dilema está en que en una sociedad donde el reconocimiento y la distinción son un elemento central, las cuotas de frustración son también gigantescas. Así lo cree el doctor en Ciencias de la Información y vicedecano de la Facultad de Educación, Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad de La Frontera, Luis Nitrihual.

El periodista y profesor dice que "en una sociedad evidentemente el reconocimiento y la distinción nunca es para todos, ni para la mayoría. Una sociedad que se basa en distinción y reconocimiento muchas veces avanza a una sociedad de la competencia".

Esta situación actual, que ahora los niños y adolescentes experimentan a diario en los entornos virtuales, para Nitrihual tienen una explicación histórica: “Por supuesto que esto fue completamente acelerado por los procesos de transformación económica que vivió el mundo desde los años sesenta, fundamentalmente en los setenta en Chile. Es decir, el neoliberalismo también como encarnación de la distinción y el reconocimiento aceleró este proceso, hasta convertir esto en malestar social”.

El panorama es aún más complejo -dice el también escritor- si a esto se le une una cantidad de dispositivos tecnológicos que permiten generar otro tipo de reconocimientos y de distinción: “En esta lógica el precio que se paga también es la exacerbación de la violencia, la exacerbación de la frustración, porque todo intento de reconocimiento no correspondido tiene su correlato en frustración, rabia, malestar y todo lo que ello implica”, enfatiza.

Por su parte, la psicóloga Daniela Carvajal explica que en los jóvenes el reconocimiento se manifiesta a través de una necesidad de aprobación: “Se da por una cuestión normativa, por la etapa del desarrollo en la que están tanto niños como adolescentes. Ellos están constantemente buscando la validación del otro, el reconocimiento del otro, porque se encuentran en una etapa en la que están construyendo su autoconcepto, están construyendo su identidad y ésta se construye socialmente”.

Como muestra la evidencia científica y los postulados filosóficos, la dependencia tecnológica y los altos grados de frustración derivados de una sociedad exitista y tecnologizada está volviendo infelices a los más jóvenes.

Un estudio publicado en 2017 por Sage Journals, en el que participaron más de medio millón de estudiantes, encontró que el porcentaje de alumnos que exhibía altos niveles de síntomas depresivos aumentó en un 33 por ciento entre 2010 y 2015. En el mismo período, la tasa de suicidio de las niñas en ese grupo de edad aumentó en un 65 por ciento.

Carvajal lo relaciona con los efectos de la hiper conectividad, la comparación constante con el otro y al efecto placebo que provocan estos espacios virtuales: “Tanto en la infancia como en la adolescencia, los niños están expuestos a figuras de personas que están idealizadas, que muchas veces son personajes que están alterados por aplicaciones para mejorar su figura. Y los niños están constantemente comparándose, porque se supone que esa es la perfección

o ese es el ideal, así es como debieran verse. Entonces, tanta exposición a ese tipo de contenido puede llegar a generar depresión".

Desde su experiencia clínica, la psicóloga apunta a que existe un alto grado de responsabilidad de los padres, pues a su juicio a estos "les es funcional que los niños estén tranquilos, sentados en un lugar controlado, haciendo nada prácticamente", ya que al mantener la atención en las pantallas "no molesta, no está siendo inquieto, no está siendo un niño finalmente". Y agrega que: "Los padres en la actualidad no saben poner límites a los niños adecuadamente, pues oscilan entre la negligencia y el autoritarismo".

Desde la vereda de las ciencias sociales, Nitrihual tiene una explicación que apela al tipo de formación que han recibido los niños y adolescentes de la Generación Z, un nuevo sujeto social -dice el doctor en Ciencias de la Información- que debe su construcción a los dispositivos tecnológicos.

"No es que exista un sujeto a priori, sino que los sujetos son construidos por los dispositivos de su época", explica el profesor de la Universidad de la Frontera. Y agrega que "durante varios siglos dominó la cultura Guttemberiana y construyó un tipo de sujeto que uno podría decir que es el sujeto moderno clásico", sin embargo, desde su perspectiva "hoy nos encontramos en un proceso acelerado de transformación de aquello, producto de la emergencia del entorno digital, y el entorno digital construye un modelo de nuevo sujeto".

Ese nuevo sujeto social, como lo denomina el periodista, producto de la construcción que han hecho de él las nuevas tecnologías, tiene una serie de debilidades propias de esta era virtual y que coincide con lo que describen los demás expertos.

Nitrihual dice que la primera y principal debilidad que observa en las nuevas generaciones es la menor capacidad de concentración que poseen respecto de las personas de otros grupos etarios mayores. "Cuando tú haces clases los niños prestan atención mucho menos tiempo, retienen mucha menor información. Su capacidad de concentración es mucho menor y prueba de ello es que por ejemplo a los diez minutos, incluso menos, ya están mirando el móvil, están haciendo dos o tres funciones, están hablando por chat, están buscando una información, están riéndose de un meme".

La segunda debilidad que el doctor en Ciencias de la Información advierte en los nativos digitales dice relación con una paradoja que se produce por el maremágnum de información que es posible encontrar en Internet. Terabyte de contenido que en algunos casos produce el efecto contrario del que se esperaría.

El académico recalca que los jóvenes "paradojalmente están más desinformados que los Guttermberianos". Y lo explica así: "Hay más información, pero parecieran estar menos informados. O a lo mejor no menos informados, tienen mayor flujo de datos, pero son incapaces de construir un mundo más allá de las apariencias".

En esa misma línea, apunta a uno de los riesgos o vicios virtuales a los que están expuestos los huérfanos digitales: "Les cuesta mucho disociarse de ese mundo aparente, y de ahí también el éxito de las fake news y todas esas estrategias de desinformación que han calado muy hondo en los jóvenes. Y ese es un problema, por supuesto, para la educación, pero también es un problema para la política. Es decir, estamos en una crisis, en un período de transición, y como todo periodo de transición es un periodo crítico".

El escritor enfatiza que el problema es que a pesar de lo risibles que resultan algunas de las noticias falsas, y dado que vivimos en una era de total descrédito de la verdad como plantea el filósofo Noam Chomsky, muchas terminan incluso en teorías con grandes cantidades de adeptos, como los terraplanistas. "Durante el periodo Guttemberiano nadie nos enseñó a leer noticias, a discriminar información, eso pareciera hoy no solo importante, sino fundamental", cierra Nitrihual.

CAPÍTULO III

ENTORNOS VIRTUALES SEGUROS: ACOMPAÑAMIENTO ADULTO Y MAYORES REGLAS PARA LAS EMPRESAS TECNOLÓGICAS

Las nuevas tecnologías están cambiando radicalmente la experiencia de la infancia y la adolescencia, una situación que pone a los padres en una disyuntiva acorde a los tiempos actuales. Como concluyen las investigadoras estadounidenses Stefanie Mollborn y Paula Fomby en su informe "Dar sentido al uso que los niños hacen de la tecnología", por un lado, existe el temor de que el uso de la tecnología estimule la adicción, el aislamiento social, el acoso escolar o derive en peligro físico hacia los más jóvenes, pero a su vez, se entiende que el dominio de las tecnologías de vanguardia es una puerta de entrada al éxito educativo.

Se trata de una dicotomía propia de los cambios en el rol de los padres de los niños y adolescentes de la Generación Z. Pero incorporar la tecnología en la vida de los jóvenes y en las dinámicas familiares no solo significa estar rodeados de pantallas y comunicarse a través de ellas.

Como explica en el portal Mejor Conectados la periodista y especialista en alfabetización digital, María Zabala, los adultos "tenemos que asumir que nosotros somos sus referentes, no podemos delegar en las plataformas digitales la educación de nuestros hijos, algo que parte por tener una comunicación fluida y explícita con ellos sobre la tecnología", y agrega que "es importante estar dispuestos a aprender cosas nuevas para llegar a ser los referentes que nuestros hijos necesitan".

Cuando eso sucede, los riesgos, los peligros y los vicios a los que se exponen las nuevas generaciones en los entornos virtuales disminuyen. Los niños y adolescentes tienen habilidades innatas en el manejo de las tecnologías, dado que nacieron en una era predominantemente digital, pero necesitan de referentes que les sirvan de guía, como fue históricamente en el mundo análogo.

LA VOZ DE LOS NIÑOS

Para comprobar lo que proponen los expertos respecto del acompañamiento adulto en la etapa formativa de los niños y adolescentes de la Generación Z con relación a los entornos virtuales, se presenta en este apartado un focus group realizado a niños cuyos padres han sido partícipes de este proceso, concientizando a sus hijos sobre los peligros de estos espacios e intentando disminuir los eventuales riesgos, a pesar de las dificultades que implica dadas las condiciones de la vida actual y la edad propia de estos jóvenes.

Los participantes del focus son Martina Minay, Alfonso Ceballos, Emilio Pérez, María Fernanda Pacheco y Sebastián Gómez, todos ellos compañeros de curso de un séptimo básico de un colegio de la Región de Valparaíso. Todos tienen 13 años, son activos en diferentes entornos virtuales y utilizan diferentes aparatos tecnológicos para conectarse a Internet, usar sus cuentas de redes sociales y jugar videojuegos.

El focus gira en torno a tres ejes temáticos: el primero, acerca del uso, frecuencia e interacción en Internet, las redes sociales y videojuegos; el segundo, sobre la presencia e interacción de sus padres en los entornos virtuales que ellos frecuentan, y el tercero, respecto a los riesgos en los espacios digitales.

A continuación, el relato de la entrevista a los niños:

Los niños se sientan en el living del departamento donde se lleva a cabo el focus group. En la mesa de centro hay dispuestos una serie de dulces, chocolates, snacks salados y bebidas. Mientras el entrevistador prepara otro espacio del lugar para iniciar la conversación, los compañeros de curso comen, comentan asuntos del colegio y ríen.

El entrevistador les dice que la entrevista será grabada en video, lo que desata una serie de bromas: "¿Va a subir la entrevista a YouTube?, pregunta Sebastián, uno de los más parlanchines del grupo.

Las sillas en las que se deben acomodar ya están dispuestas en una posición que permita un buen encuadre para el video. El entrevistador les pide que pasen a sentarse, pero ellos siguen conversando animados. En ningún momento alguno de ellos ha tomado su celular para mirar

las redes sociales o YouTube. Simplemente están disfrutando de estar juntos, como lo han hecho los niños de todas las generaciones a lo largo de la historia.

Luego del segundo llamado del entrevistador se paran de los sillones donde están sentados y se dirigen al espacio dispuesto para la entrevista. Todos fijan sus miradas en la cámara de video. Se notan un poco nerviosos, pero mientras se les explican algunos detalles del focus, se vuelven a relajar.

La primera pregunta pretende saber el tiempo que le dedican a las redes sociales y los videojuegos, tanto en la semana como durante el fin de semana. La primera en responder es Martina: "Desde que me despierto", reconoce. Las respuestas se van sucediendo: doce horas, seis horas, cuatro horas. Todos ríen, demostrando que son conscientes que la cantidad de horas que le dedican a los entornos virtuales es alta. La mayoría confiesa que el fin de semana la cantidad de horas aumenta.

Entre las redes sociales más utilizadas por el grupo está Instagram, TikTok y la plataforma de videos YouTube, además de la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp. Cuando se les pregunta qué usos les dan, la mayoría coincide en que el uso es preferentemente para comunicarse con sus amigos y divertirse, pero llama la atención que todos aseguran que también se informan a través de estos canales. Es posible advertir que saben que estas tecnologías tienen un potencial que va más allá del simple ocio.

De pronto, Sebastián irrumpe con un comentario que bien sirve para perfilar a toda esta generación: son niños y adolescentes multitarea, es decir, pueden hacer más de una cosa a la vez. "Es que a veces estoy con el celular y a la vez juego, o cuando estoy esperando que carguen las partidas, ocupo el celular", detalla.

Los videojuegos son uno de los pasatiempos de este grupo de niños. Por eso, profundizan en el uso y frecuencia que le dan. Destacan que en la semana deben organizarse para cumplir con los deberes del colegio, y que es el fin de semana cuando pueden pasar más tiempo conectados a las consolas.

La información que han entregado hasta ahora permite sacar algunas conclusiones: Desde el punto de vista de ellos, el teléfono celular al ser móvil les permite estar conectados todo el día: al despertarse, camino al colegio, en los recreos, cuando llegan cansados y se tiran en la

cama. A diferencia de los videojuegos, que requieren más tiempo, permiso de los padres y compatibilidad con los deberes escolares.

Ya que se han referido al celular, las consolas y otras pantallas, el entrevistador les pregunta entonces cuál de todos los aparatos tecnológicos que conocen y utilizan elegirían si tuviesen que dejar de usar todos los demás. La mayoría se inclina por el computador, pues dicen, permite jugar, ver películas, informarse y otras experiencias como "hacer animaciones", explica Martina.

El entrevistador les comenta que dará paso al segundo grupo de preguntas, referentes a la Interacción con los padres en los entornos virtuales. Todos son enfáticos al señalar que sus papás saben acerca de todas las redes sociales que manejan y en las que tienen cuentas. Sin embargo, comentan que hay algunas que "son más de viejos", como Facebook, y que por ende ellos no tienen, pero sus padres sí, y, por el contrario, ellos usan TikTok y sus papás no.

La pregunta que sigue pretende conocer cómo los padres de los niños están al tanto de las redes sociales que ellos tienen. Martina, cuyo padre está presente en la entrevista, dice que se debe a que le revisan el celular, una revelación que sirve para que María Fernanda comente que a ella le sucede lo mismo: "Me revisan el contenido", profundiza.

Alfonso, el más *gamer* de los cinco niños junto a Sebastián, recalca que en su caso sus papás siempre están pendientes de con quién está jugando. En tanto, Emilio y Seba dicen que sus papás saben acerca de las redes que tienen porque es un tema que conversan, pero que no les revisan el celular. "Confían en mí, saben que no hago nada malo", dice Sebastián.

Llega el momento del tercer eje del focus, centrado en los riesgos a los que se exponen los nativos digitales en los entornos virtuales. El entrevistador les pregunta por una serie de peligros o vicios presentes en los espacios digitales.

"¿Saben lo que es el grooming, podrían explicarlo?", les dice. Todos mantienen silencio primero y luego se oyen unos "no" tímidos, hasta que Emilio responde: "Es cuando te habla gente mayor". En ese momento todos asienten, comentan que no lo conocían por el término en inglés, pero dicen que saben que es algo que sucede y de qué se trata. "Por eso mis papás me controlan y me hablan mucho de eso. Cuando era más chico me contaban todo lo que

pasa en las redes sociales, los peligros que tiene Internet. Por eso yo dejo que mis papás controlen todo, por si yo no sé algo y ellos sí", comenta Sebastián.

Alfonso complementa la respuesta de su compañero desde su conocimiento de lo que sucede en los videojuegos: "Depende del juego. Hay varios juegos en los que muchas personas viejas lo juegan y se hacen pasar por niños. Por ejemplo, en *Free Fire* y *Roblox".* Entonces Sebastián vuelve a intervenir y hace un contrapunto: "Hay hombres que juegan videojuegos, pero no te hacen nada, sino que juegan simplemente y ahí no hay nada de malo", dice, para explicar que la diferencia de edad entre las personas que juegan es común.

"Alfonso decía que hay gente que en ciertos juegos se cambia la edad, ¿es solo para poder jugar o ustedes saben que hay alguna mala intención?", les pregunta el entrevistador. "Sí, hay mala intención", responden todos casi a coro. En ese momento, demuestran el conocimiento sobre este peligro: "Por ejemplo, hay hombres que se hacen pasar por mujeres y ahí surgen los peligros de tener una novia virtual y no conocerla", sostiene Seba. Y Emilio complementa: "Porque pueden estar suplantando su identidad". A lo que Sebastián dice: "O simplemente haber creado otra identidad". Y luego Emilio nuevamente: ¡Sí! Y hablarte y hacer que vayas a conocerlo, y ahí te agarran".

"¿Saben lo que es el sexting y podrían definirlo?", lanza ahora el entrevistador. Probablemente es un tema que les da pudor. La mayoría niega con la cabeza y nuevamente se oyen unos "no" tímidos. Emilio es quien otra vez responde la pregunta: "Sexo virtual", comenta dudoso. Sebastián dice: "No. O sea, no estoy muy informado de eso". "Sé que hay gente que tiene eso virtualmente pero no sé mucho más del tema", completa Emilio. En realidad, no es pudor, es que todavía no es un tema de su interés.

Los niños están relajados, pero la siguiente pregunta, acerca del ciberbullying cambia el ánimo de los presentes. Es que Martina reconoce que hace unos años atrás, justo antes de la pandemia, cuando no estaban en el camino a la adolescencia que se encuentran ahora, fue víctima de esta práctica.

"Yo lo viví. Fui víctima de ciberbullying. Éramos más chicos, no teníamos idea del tema y a mí simplemente me molestaban y yo no sabía que me molestaban, y por lo tanto lo permitía

(hace el gesto de “entre comillas”). Hasta que mi mamá se dio cuenta y puso cartas en el asunto”, comenta.

Mientras ella hace su relato, Emilio se inquieta. Se nota incómodo. Cambia de posición en la silla. Cruza sus brazos a la altura del estómago. Se balancea hacia adelante. Baja la mirada. Parece nervioso.

“¿Quiénes te hacían bullying?”, le pregunta el entrevistador. “Compañeras de curso”, responde escueta Martina. “Por respeto a ellas no voy a decir nombres”, agrega. Según dice luego, las burlas de las que fue objeto se produjeron a través de un grupo de WhatsApp que tenían entre varios compañeros. Cuatro años atrás, estos niños tenían apenas tenían nueve, es decir, estaban en cuarto básico. Es la edad a la que ahora, según los estudios, se suelen comenzar a dar este tipo de situaciones.

Luego de la confesión de Martina, la mayoría entrega una definición sobre lo que entienden por ciberbullying. Sebastián: “A lo mejor crear memes de una persona y tratar de hacerle burla con demás personas, o simplemente humillarla”. Emilio: “O cuando tienen el poder de que la persona no haga nada porque no los pueden tocar, entonces, ahí es más fácil molestar”. Alfonso: “Algunas personas ‘putean’, o sea dicen cosas malas por hacerse más populares, ya que, entre comillas, no les pueden hacer nada porque no pueden saber su verdadera identidad ni dónde viven”.

Una nueva pregunta apunta a saber si alguna vez han sido testigos de una situación como esta. Es entonces que se revela la razón de la incomodidad de Emilio momentos atrás mientras Martina contaba su experiencia: “Yo era amigo de la niña que molestaba a la Martina y también la molesté un poco una vez, pero ahora somos amigos”, confiesa valientemente, demostrando en su rostro que es una situación que aún le duele, pero de la que aprendió una lección.

Para romper ese momento un tanto incómodo entre los niños, el entrevistador les consulta sobre las fake news: qué son, si han sido víctimas de ellas y si saben de algún personaje público conocido por desinformar. Todos responden a coro que sí saben, “las noticias falsas”, dicen. Martina comenta que una vez creyó una información falsa sobre una nueva supuesta consola, lo que resultó no ser cierto. Y luego, entre risas, además de advertir “me van a

‘funar’”, sobre el personaje público que a ella le parece un divulgador de noticias falsas, lanza: “Piñera”. A todos les causa gracia.

“¿Cuál sería para ustedes una situación incómoda en Internet y en los entornos virtuales en general?, pregunta el entrevistador. Sebastián: “Esto no me ha pasado, pero que se te filtre la cara, que se te filtre algo personal, cosas así”. Martina: “Cuando molestan mucho a una persona, o la etiqueten en videos que digan cosas como ‘muérete’”. Emilio: “Cuando me preguntan cosas muy personales, ahí dejo de hablarles y corto el asunto”. María Fernanda: “Que hablen sobre mí”.

Ahora, el entrevistador les hace la pregunta final: ¿A quién acudirían en primer lugar si viviesen una situación incómoda en los entornos virtuales? Sebastián: “Si pasa a mayores, a mis papás”. Martina: “A mi mamá”. Alfonso: “A mi hermano mayor”. María Fernanda: “A mi hermano mayor o a mis tías”. Emilio: “A mi hermana mayor, y si es muy grave a mis papás”.

RESPETAR Y NO SUBESTIMAR A LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES

Para hacer el cambio que se espera en cuanto al acompañamiento de los padres -y adultos en general- a los niños y adolescentes en el mundo digital, se debe tener en cuenta que el camino es en primer lugar respetar y no subestimar a los más jóvenes por su edad. Tampoco se deben despreciar sus intereses, pues muchas veces es lo que amplía la brecha entre las generaciones.

Es lo que plantea al respecto la directora ejecutiva de la Asociación Nacional Pro-Naciones Unidas (ACHNU), Francis Valverde. Experta en Derechos Humanos y Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes (NNA), con más de 45 años de experiencia en distintas instituciones públicas y privadas, quien profundiza primero en el estado de la protección de la infancia en nuestro país.

Sin mayores complejos para reconocerlo, Valverde manifiesta que Chile “está en muy mal pie” respecto a los Derechos de los NNA: “Fuimos formalmente acusados por el Comité de

Derechos del Niño en el 2018 de ser un país en el cual los niños bajo la protección del Estado son sistemáticamente vulnerados en sus derechos", comenta.

De acuerdo con la Magister en Ciencias Sociales con Mención en Sociología de la Modernidad por la Universidad de Chile, nuestro país está "entre los diez países más vulneradores de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes. Tenemos entre un 72% y 75% de niños maltratados, por datos de UNICEF. Y 25% de ellos son abusados sexualmente", detalla.

Para explicar estas altas cifras, la directora ejecutiva de ACHNU plantea la situación actual de las parentalidades en Chile: "Somos un país que tiene una forma de crianza extremadamente autoritaria, lo que hace que las explosiones adolescentes sean relativamente comunes".

Sin embargo, la experta en infancia y adolescencia rápidamente hace el contrapunto para señalar que "en términos positivos los niños, niñas y adolescentes de Chile, especialmente los y las adolescentes son extremadamente participativos. En estricto rigor gracias a ellos, este país ha avanzado desde la toma secundaria del 2001, 2006, 2011, 2015, 2018, hasta el estallido social del 2019. Ellos han sido un grupo extremadamente constante en la exigencia de derecho a pesar de que el Estado no les ha respondido de la manera adecuada".

Al ser consultada por cuáles son las mayores vulneraciones que sufren los NNA en Chile, luego del maltrato físico, psicológico y los abusos sexuales, Valverde apunta a esa subestimación que en la mayoría de los casos proviene del mundo adulto que los rodea: "El maltrato cotidiano: el ninguneo, el no reconocimiento, la falta de respeto, ponerlos en vergüenza, el no escucharlos. Por algo los niños dicen que quieren llegar a ser adultos", enfatiza.

Y agrega: "El desafío es cómo los adultos asumen su rol de garante de derechos de los niños y adolescentes, y, por lo tanto, de cómo generan condiciones para que ellos participen, para que todos ellos y ellas se sientan protegidos, tengan confianza, confianza lúcida, no confianza ciega; una confianza reflexiva, una confianza que les permita medir si se sienten cómodos o no con lo que está pasando. Que puedan decir: 'no me gusta esto que está sucediendo'. Que tengan a dónde recurrir. Cambiar esa esa forma de crianza en un gran desafío estructural y cultural de nuestro país".

De todas maneras, la profesora de Ciencias Naturales y Biología por Pontificia Universidad Católica de Chile dice que como país también tenemos una sociedad que no facilita la crianza de los padres: “La mayoría de los adultos tenemos que trabajar mucho para tener el sustento necesario. No hay un sueldo digno que permita con tranquilidad decir yo con un sueldo vivo sin problemas, y entonces puedo llegar en horario normal y tener un tiempo con los niños o adolescentes”.

Respecto a la protección de la infancia y adolescencia en los entornos virtuales, Valverde explica que, si bien es un tema nuevo, las organizaciones que velan por los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes a nivel mundial ya han asumido el desafío y han planteado la necesidad de mejorar la seguridad en dichos espacios digitales.

La directora de la ACHNU apunta directamente al trabajo de la Convención sobre los Derechos de los Niños, un documento vivo que se actualiza periódicamente mediante Observaciones Generales que acuerdan los Estados Parte (Chile ingresó el 26 de enero de 1990) y que tratan temas de actualidad que no fueron en su día recogidos en el texto de 1989.

Estas Observaciones Generales son documentos de extensión variable que, de forma periódica, elabora el Comité de los Derechos del Niño (CRC, por sus siglas en inglés), órgano de 18 expertos independientes que supervisa la aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño, para ayudar a la adecuada interpretación y aplicación de los derechos de la infancia.

En 2021, comenta la experta en Derechos Humanos y de NNA, el Comité publicó la Observación General N°25 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, en la que se plantea que la protección de los niños y adolescentes en el entorno digital es fundamental. Esta Observación es fruto de un proceso de consultas de tres años en el que participaron los gobiernos de 40 países, cientos de organizaciones y empresas, 50 expertos de 28 países y más de 700 niñas, niños y adolescentes de todo el mundo, que expresaron sus preocupaciones e ideas.

Mediante este documento se promueve el desarrollo de políticas que garanticen los derechos de los niños por parte de todas las instituciones y personas implicadas. Es a la vez una herramienta que les permite a los niños conocer, promover y exigir el cumplimiento de sus

derechos en el ámbito digital. Y propone que el acceso a Internet y a las tecnologías digitales debe ser universal, ya que estos pueden empoderar a los niños y ayudarles a cumplir todos sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos y sociales.

Puntos clave:

La Observación General N°25 sobre el ejercicio de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes en los entornos virtuales contempla:

- Que se protejan los derechos de niños y niñas también en el entorno digital.
- Desarrollar normas y regulación que promuevan los derechos de niños y niñas en el entorno digital.
- Asegurarse que todos los actores implicados conocen estas normas y las aplican: incluyendo entidades del Gobierno, empresas del sector, familias, educadores y los propios niños y adolescentes.
- Escuchar a niños y niñas cuando se encuentran ante un problema en su navegación en Internet o redes sociales.
- La garantía de los derechos de la infancia es prioritaria en el desarrollo de la actividad online.
- Asegurar que existan mecanismos de regulación y control frente a la vulneración de los derechos de niños y adolescentes en el ámbito online.
- Asegurarse de informar a los niños, niñas y adolescentes sobre las medidas que se han tomado por parte de las autoridades para garantizar sus derechos en el entorno digital y promover que niños, niñas y adolescentes se sientan seguros en su navegación en Internet y en el uso de plataformas digitales.

En una búsqueda de respuestas a algunas de las prácticas riesgosas a las que se exponen los nativos digitales en los entornos virtuales y que son parte de las preocupaciones planteadas en la Observación General N°25, Francis Valverde manifiesta que, desde su experiencia, no son más que manifestaciones que tienen su correlato en el mundo offline.

En cuanto a la búsqueda de material sexual explícito en Internet, siendo el mayor grupo de consumidores niños y adolescentes entre 12 y 17 años según un informe de Save the Children, la directora de ACHNU, recalca que en nuestro país “no hay educación sexual”, y que eso

lleva a que los jóvenes busquen conocimiento en lugares que no son los más indicados, "porque su cuerpo está hablando".

"Los cuerpos piden, hablan, tienen pulsiones, tienen deseo, y los niños y las niñas no saben qué hacer con esto porque no lo conocen, porque nadie les habla porque es tabú", dice, y liga esta realidad con la práctica del sexo virtual: "La soledad de los espacios de desarrollo que tienen niños niñas, niñes y adolescentes actualmente facilita mucho también el sexting".

Para la experta, con el ciberbullying sucede algo similar, al asegurar que es una reacción de los niños y adolescentes que viven situaciones de vulneración en su entorno más cercano, lo que los lleva luego a desquitarse con otros de su edad. "Es bien evidente que tiene que ver con el maltrato. Cuando tú abusas de poder permanentemente con tus hijos e hijas, esa rabia, esa frustración, se saca de alguna manera", manifiesta.

"Cuando tenemos un 75% de maltrato, yo no entiendo por qué nos sorprendemos tanto con el bullying. Ese 75% de alguna parte saca la rabia. En alguna parte se desboca. O al revés, se desboca para adentro y termina suicidándose. Se desboca para adentro y es el abusado de nuevo", cierra Valverde.

PROTECCIÓN DIGITAL EN CHILE

Si se considera la Observación General N°25 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, en Chile todavía queda mucho por avanzar. Al menos eso se desprende de lo señalado por Vladimir Garay, director de Incidencia y Comunicaciones de la ONG Derechos Digitales, que tiene como objetivo fundamental el desarrollo, la defensa y la promoción de los derechos humanos en el entorno digital.

¿Están garantizados los derechos de los niños, niñas y adolescentes en los entornos virtuales?

Están garantizados igual como están garantizados en otros entornos. Lo que pasa es que es difícil pensar en los derechos en abstracto. Cuando pensamos en el ejercicio de derechos y particularmente cuando pensamos con relación a los niños y la tecnología, usualmente hay

una tendencia a pensar en cómo proteger a los niños de los peligros de la tecnología. Usualmente el imaginario que aparece tiene que ver con pedófilos, grooming, lo cual evidentemente es una cuestión importante, y en ese sentido, en la medida en que en Chile está penalizado el abuso sexual contra menores, esa es una conceptualización de debiese trasladarse a Internet.

¿Qué acciones son necesarias para garantizar esos derechos en los entornos virtuales?

Me parece importante que, si vamos a pensar cómo asegurar los derechos de los niños en Internet o en los entornos virtuales, hay que cuestionarse cuestiones como cuál es el acceso que les estamos dando a los niños, niñas y adolescentes, cuáles son esas condiciones de acceso, por ejemplo, con relación a la educación, entendiendo que Internet es una gran herramienta con fines educativos. También qué le estamos enseñando a los niños sobre cómo usar la tecnología, cuál es el provecho que le están sacando, en ese sentido también es importante tener esa reflexión desde una perspectiva que no solo es reactiva y no solo funciona en torno a cuáles son los eventuales peligros, sino también cómo tener una agenda que es positiva en términos de que es propositiva, en que hay un valor en que los niños tengan esta tecnología y la usen.

¿En qué debiese avanzar Chile para tener esas garantías?

Hay una expresión de derechos que podrían beneficiarse y que podrían estar mejor protegidos, por ejemplo, derecho a la privacidad si tuviésemos una mejor Ley de Datos Personales, pero también si hubiese reglas más claras respecto a cómo se hace la interceptación de comunicaciones por Internet; o derecho al acceso, derecho a un Internet seguro. Hay un cúmulo de temáticas que son acotadas, donde uno podría decir mira aquí estaría bueno normar, fuera de eso hay que entenderlo también como los derechos fundamentales consagrados en la constitución a partir de los distintos acuerdos internacionales que ha firmado Chile y que debiesen también expresarse en Internet. Esa es una cuestión que hay que revisarla en casos y situaciones determinadas.

¿Cómo se conjugan en Chile el desarrollo y uso de las tecnologías e Internet con los derechos humanos?

Si uno quisiera pensar Internet como un derecho y como una condición basal para el ejercicio de otros derechos, en Chile está mal porque gran cantidad de la conexión a Internet es precaria. Ahora, si lo llevamos otros derechos, Chile por ejemplo reconoce el derecho a la libre expresión y en ese sentido ese derecho a la libertad de expresión debería extenderse a aquello que ocurre en Internet. Desde ese punto de vista no sería necesario, por ejemplo, hacer explícito una normativa especial y aparte que hablara del derecho a la libertad de expresión en Internet. Al contrario, cuando aparecen proyectos de ese tipo, son proyectos que son bien problemáticos. Y como todo el estado de los derechos humanos es una cuestión que está en una constante revisión y desarrollo, hay aspectos que debiesen estar considerados. Hay aspectos también que se podrían beneficiar de normas expresas, como acceso y superación de las barreras, alguna política en relación con la violencia, un Internet más seguro particularmente para las personas que son parte de algún grupo que históricamente no han sido protegidos.

UNA MIRADA A LO QUE ESTÁ SUCEDIENDO EN EL MUNDO

A principios de octubre de 2022, Elizabeth Lagone, directora de salud y política de bienestar de Meta, empresa matriz de Instagram, y Jud Hoffman, director global de operaciones de Pinterest, declararon en un juzgado británico por el suicidio de Molly Russell, de 14 años, quien fue hallada muerta en su habitación la mañana del 21 de noviembre de 2017 en la localidad de Harrow, al noroeste de Londres.

A cinco años de la tragedia, la justicia inglesa marcó un precedente. Es que, si bien no se enfrentan a multas ni sanciones, pues no se les convocó a un juicio penal o civil, sino a sesiones forenses, este es el primer caso en que dos empresas tecnológicas participan en un proceso legal relacionado con el suicidio de un usuario.

La razón: el tribunal consideró que contribuyeron a que la niña se quitara la vida. En el correo electrónico de Molly fue encontrado un mensaje de Pinterest -fechado dos semanas antes de su muerte- titulado “Pins de depresión que te pueden gustar”. Asimismo, durante los seis

meses anteriores a su deceso, la joven compartió o reaccionó en Instagram ante más de 2.000 publicaciones relacionadas con el suicidio, las autolesiones o la depresión.

Los especialistas apuntan que los efectos negativos de ciertos contenidos en Internet -y en mayor medida en las redes sociales- han empeorado la salud mental de los niños y adolescentes, al punto de disparar los casos de depresión y suicidio entre los más jóvenes, como el caso de la adolescente británica.

La conclusión es que la dependencia digital está volviendo cada vez más infelices a las nuevas generaciones. El problema radica en que las redes sociales sacan provecho de la desgracia de los niños y adolescentes. Las revelaciones de Frances Haugen, exempleada de Meta, que derivaron en un contundente trabajo periodístico de The Wall Street Journal, dejaron al descubierto, por ejemplo, la perversidad de la compañía fundada por Mark Zuckerberg: los ejecutivos de Instagram ofrecían a propósito contenidos tóxicos a los jóvenes porque resultaban más adictivos y se monetizan mejor.

La filtración de documentos de la ingeniera, que llevó a la compañía a su peor crisis, incluyó una presentación de trabajo que revelaba que un 13% de las chicas británicas y un 6% de las estadounidenses que decían haber tenido pensamientos suicidas habían cultivado ese deseo gracias a dicha red social.

Edad mínima para registrarse en las redes sociales

Si bien varía según el país, como España, en que la edad mínima es de catorce años, plataformas digitales como Instagram, TikTok, Facebook, Discord o Twitch, exigen tener trece años como edad mínima para poder registrarse y crear una cuenta en ellas. Y, de hecho, podrían eliminar los perfiles que incumplan la legislación del país en el que se registra la compañía propietaria de la red social.

Dos puntos para tener en consideración respecto a esta exigencia: en primer lugar, el límite de trece años no se basa en estudios de psicología infantil que evidencien que a esa edad los niños y niñas están capacitados para usarlas, sino que se debe a que las compañías no pueden vender datos de personas menores a ese rango etario. Y, en segundo lugar, lo cierto pocas veces se comprueba en extremo si la cuenta no viola algún otro término de las condiciones y es reportado por otro usuario.

Un reporte de 2016 de Common Sense Media —organización estadounidense sin fines de lucro que educa sobre consumo digital— basado en una muestra representativa de 1.786 padres de familia en Estados Unidos, con hijos de entre 8 y 18 años, mostró que el 56% de los niños tiene al menos una cuenta en una red social a los 12 años.

Las repuestas de los padres revelaron que, por rango de edad, el 80% de los adolescentes de entre 13 y 18 años tenían su propia cuenta en redes sociales, comparado con el 23% de los preadolescentes (entre 8 y 12 años).

La estrategia de la UE para una Internet más segura

En vista del actual escenario, en mayo de este año la Comisión Europea, que ostenta el poder ejecutivo y la iniciativa legislativa en la Unión Europea (UE), adoptó una nueva estrategia en favor de una Internet más adecuada para los niños y los adolescentes, denominada "Better Internet for Kids, BIK+", la que propone servicios digitales adaptados a la edad y velar por que los más jóvenes estén protegidos, capacitados y sean respetados en línea.

La estrategia fue incorporada en el apartado digital de la estrategia global de la UE sobre los derechos del niño, cuyo principio es que los niños y adolescentes deben estar seguros en Internet, además de recibir información oportuna sobre el uso correcto de las herramientas virtuales.

Además, la estrategia sigue el histórico acuerdo político provisional sobre la Ley de Servicios Digitales, que contiene nuevas salvaguardias para la protección de los más jóvenes y prohíbe a las redes sociales mostrar publicidad personalizada basada en la elaboración de perfiles de niños y adolescentes.

Los tres principios fundamentales de la estrategia adoptada por la Comisión Europea son: experiencias digitales seguras para proteger a los niños frente a los contenidos, conductas y riesgos en línea nocivos e ilícitos y mejorar su bienestar gracias a un entorno digital seguro y adaptado a su edad; capacitación digital para que los niños adquieran las capacidades y competencias necesarias para tomar decisiones con conocimiento de causa y expresarse en el entorno en línea de forma segura y responsable, y participación activa, respetando a los niños y dándoles voz en el entorno digital, con más actividades dirigidas por ellos a fin de fomentar experiencias digitales innovadoras y creativas seguras.

Desde 2018 además comenzó a regir en la UE el Reglamento de Protección de Datos Personales (GDPR, por sus siglas en inglés) que se aprobó en 2016. Según este marco normativo, las compañías deberán contar con consentimiento expreso, libre, inequívoco e informado de la persona para acceder y usar sus datos personales, mientras que, en el caso de los niños y adolescentes menores de 16 años, el consentimiento sobre la recolección y tratamiento de sus datos personales quedarán en manos de sus padres o tutores. Si bien se eligió, a nivel general, los 16 años como edad límite, cada estado miembro puede elegir a partir de qué edad se considera a una persona menor para estos casos.

Por otra parte, en el caso específico de Reino Unido, se pretende endurecer las medidas en contra de las compañías tecnológicas que incumplan las leyes locales. De hecho, en septiembre de 2022 se conoció que intenta multar a TikTok por la suma de 27 millones de libras esterlinas, unos 30 millones de euros, ya que la compañía china habría infringido la ley de protección de datos de Reino Unido entre mayo de 2018 y julio de 2020.

Según las autoridades británicas, la plataforma habría recogido datos de niños menores de 13 años sin el consentimiento apropiado de los padres. Tampoco habría proporcionado una información adecuada a los usuarios sobre esta misma cuestión, por lo que se le acusa de falta de transparencia y de no hacer fácil la comprensión de estos términos. La multa también vendría por procesar "datos de categoría especial" (como origen étnico, opiniones políticas, creencias religiosas, entre otros) sin fundamento legal para ello.

Litigios en EE. UU. para responsabilizar a las redes sociales

Los datos muestran que en Estados Unidos los padres están tomando conciencia del daño que las redes sociales les están causando a sus hijos. De acuerdo con las cifras que maneja el Pew Research Center, un think tank con sede en Washington, en 2022 se han registrado setenta litigios contra las empresas Meta, Snap (dueña de Snapchat), ByteDance (matriz de TikTok) y Google. Se les acusa de haber provocado ansiedad, depresión, trastornos alimentarios o falta de sueño en adolescentes y jóvenes adultos por culpa de su adicción a las redes sociales.

Según un artículo de Bloomberg Businessweek, al menos siete de esas demandas fueron interpuestas por padres cuyos hijos se suicidaron. Una de ellas procede de Janet Majewski,

quien en agosto presentó cargos contra TikTok, Snapchat y Meta, asegurando que dichas redes sociales son responsables de que su hija se quitara la vida.

Pero no es un camino fácil para esos padres, pues pueden pasar meses antes de que un juez federal decida si el litigio se puede realizar. Es que las compañías tecnológicas basan su defensa en la Sección 230 de la Ley de Decencia en las Comunicaciones, un estatuto federal de 26 años que otorga a las empresas de Internet una amplia inmunidad frente a reclamos por contenido dañino publicado por los usuarios. Asimismo, las empresas se acogen a sus derechos constitucionales de libertad de expresión como editores para controlar su contenido.

La jugada maestra en estas demandas es eludir la Sección 230. ¿Cómo? La estrategia es centrar las acusaciones en los algoritmos que usan las empresas para seleccionar y entregar contenido en las redes sociales en lugar del contenido en sí. Sobre la efectividad de llevar los litigios por este camino, los expertos tienen opiniones divididas. Por ejemplo, Jen King, investigadora del Instituto de Inteligencia Artificial de Stanford que estudia la manipulación algorítmica, dice que este novedoso enfoque legal podría tener éxito gracias a las filtraciones de Frances Haugen.

Por su parte, Eric Goldman, profesor de derecho de la Universidad de Santa Clara y experto en la Sección 230, advierte que será difícil demostrar que el uso de las redes sociales por sí solo es el culpable de los problemas de salud en la sociedad actual, en la que los niños están expuestos a todo tipo de influencias.

Toda esta experiencia llevó a los senadores del Congreso de Estados Unidos a impulsar un proyecto de ley con medidas más estrictas con el objetivo de dar a los padres más control sobre la experiencia de sus hijos en las plataformas sociales. Todo esto luego de las relevaciones de Haugen, lo que derivó en cinco audiencias en el Parlamento estadounidense sobre la seguridad infantil en Internet, con testimonios de ejecutivos de TikTok, Snap, YouTube, Instagram y Facebook.

Se trata de la Ley de Seguridad en Línea para Niños (Kids Online Safety Act), propuesta que requerirá que las plataformas de redes sociales briden a los padres y adolescentes

herramientas "fáciles de usar". El objetivo de esta propuesta de ley es mantener la seguridad infantil, limitar el tiempo en pantalla y proteger los datos.

China pone restricciones a los usuarios

En China las medidas se han centrado en los usuarios. En los últimos dos años, el país asiático intensificó los esfuerzos para limitar el tiempo en el que los menores de edad utilizan dispositivos electrónicos, lo que generó críticas desde el otro lado del globo.

A diferencia de Occidente, donde las normativas están dirigidas a las grandes compañías tecnológicas, el gobierno de China optó por establecer restricciones a niños y adolescentes. En agosto del 2021, los medios de comunicación informaron que los menores de edad solo podrían jugar tres horas por semana videojuegos en línea, a pesar de que el gigante asiático es uno de los países con más actividad online en materia de entretenimiento.

En marzo de 2022, el gobierno del presidente Xi Jinping fue más allá, al buscar limitar la actividad de los más jóvenes en redes sociales y servicios de streaming. La Administración del Ciberespacio de China (CAC) hizo público un borrador de una nueva regulación, en la que señala que todos los proveedores de servicios deben establecer un “modo juvenil” para sus servicios, estableciendo límites claros en términos de tiempo de uso, contenido y funciones.

Con esta normativa, los niños menores de 18 años ahora están restringidos a una hora de juego de 8:00 pm a 9:00 pm los viernes, sábados y domingos, además de los días festivos. Se trata de una medida mucho más contundente con respecto al límite anterior de 1.5 horas de juego en línea la mayoría de los días, algo que se vigila a través de un sistema de verificación de edad facial.

Consideraciones finales: Disminuir los riesgos y aprovechar las ventajas del mundo digital

Internet, el teléfono móvil y el computador personal, son tres de las invenciones que se podrían definir como aquellas que marcaron el avance y el desarrollo tecnológico en el mundo. Al mismo tiempo, estos inventos, que en la actualidad son herramientas de primera necesidad en la mayoría de las culturas en el mundo, dieron lugar a la Revolución Digital.

Los años pasaron y la promesa de mayores oportunidades y ventajas, gracias a un acceso ilimitado a la información, comenzó a mostrar sus falencias y su lado más oscuro, afectando directamente durante la última década a las nuevas generaciones, precisamente a aquellos denominados nativos digitales, por haber nacido en esta era dominada por las tecnologías de vanguardia.

Con la masificación de Internet y el surgimiento de nuevas herramientas digitales como son las redes sociales, las aplicaciones de mensajería instantánea y los videojuegos en línea, surgieron también nuevos peligros para esos niños y adolescentes, como la creación de nuevas formas de abuso y explotación infantil, entiéndase el material autocreado y comercializado en la red. O como se plantea desde un punto de vista más humano, simplemente amplificaron los riesgos tradicionales, como por ejemplo la intimidación, que se convirtió en acoso virtual.

Como ha sido posible comprobar, los niños y adolescentes están desproporcionadamente afectados por los peligros en línea, incluida la pérdida de privacidad. Tienen menos posibilidades de comprender los riesgos y es más probable que sean víctimas de los daños. Esta vulnerabilidad concreta arroja luces sobre el momento en que los peligros se convierten en un daño real para los más jóvenes.

Si bien los riesgos para los niños han existido por largo tiempo, desde mucho antes de la invención de Internet, los computadores y los teléfonos móviles, para los padres y madres probablemente fue más fácil proteger a las generaciones anteriores de estos peligros. El hogar fue en un tiempo una barrera para los acosadores de la escuela, pero con la llegada de las

redes sociales las víctimas no están a salvo ni siquiera en el lugar que debería suponer seguridad, pues estos canales virtuales permiten que los matones los sigan hasta sus casas. Lo mismo sucede con los pederastas, que han evolucionado en groomers, esos adultos que engañan a niños y adolescentes a través de Internet con intenciones sexuales.

Como plantea UNICEF, ningún niño está a salvo del riesgo en línea. Pues nunca ha sido más fácil para los acosadores, los delincuentes sexuales, los tratantes de seres humanos y aquellos que hacen daño a los niños, acceder a sus víctimas.

Como ha quedado de manifiesto en esta investigación, el problema es que el ritmo acelerado de la vida actual y el cambio en el proceso de socialización mediática de los padres de hijos de la era digital, como también la falta de acompañamiento y preparación del mundo de la educación, ha dejado desamparados en los entornos virtuales a los niños y adolescentes de la Generación Z.

La infancia y los jóvenes han comenzado a navegar a la deriva en el océano digital que suponen terabyte de información, sin una guía del mundo adulto que los ayude a discriminar, jerarquizar y valorar los contenidos que se les presentan en los espacios virtuales. Así, los nativos digitales que no cuentan con dicho acompañamiento se ven expuestos al síndrome del huérfano digital.

Como ha quedado de manifiesto, la gran cantidad de riesgos que aparecen en línea se pueden dividir en tres categorías: de contenido, contacto y conducta.

Se puede considerar riesgo de contenido cuando un niño o adolescente está expuesto a un material no deseado e inapropiado. Este tipo de contenido incluye imágenes sexuales, pornográficas y violentas; algunas formas de publicidad; material racista, discriminatorio o de odio; y sitios web que defienden conductas poco saludables o peligrosas, como autolesiones, suicidio y anorexia.

Por su parte, los riesgos de contacto están presentes cuando los más jóvenes participan en una comunicación arriesgada, como por ejemplo con un adulto que busca contacto inapropiado o se dirige a un niño o adolescente para fines sexuales, o con personas que intentan radicalizar a un niño o persuadirlo para que participe en conductas poco saludables o peligrosas.

En tanto, el riesgo de conducta se manifiesta cuando un niño se comporta de una manera que contribuye a que se produzca un contenido o contacto riesgoso. Esto puede incluir que los niños escriban o elaboren materiales odiosos sobre otros niños, inciten al racismo o publiquen o distribuyan imágenes sexuales, incluido el material que ellos mismos produjeron.

En este sentido, es importante tener en cuenta que la correlación con el mundo offline es tremendamente relevante al momento de que un niño se beneficie o no de la experiencia digital y la medida en que lo haga. Es que como ha quedado demostrado, los niños y adolescentes que tienen relaciones sólidas y sanas cuando no están en línea, utilizan los recursos tecnológicos para reforzarlas, mientras que los que son víctimas de problemas en el hogar o padecen depresión, pueden ver agravado su estado emocional en el espacio online.

De ahí que la solución no sean las medidas punitivas. Si bien es cierto que no se deben descartar las preocupaciones por el uso excesivo que hacen los niños y adolescentes de las herramientas y los medios digitales, con una cantidad de horas frente a las pantallas que los especialistas consideran demasiado altas, tampoco resulta efectivo despojarlos de Internet, los teléfonos móviles o las consolas de juegos.

Es mucho más pertinente abordar esta realidad actual de las nuevas generaciones en el contexto de muchos otros factores que afectan el bienestar de los niños y adolescentes, y que van desde el funcionamiento familiar y las dinámicas en la escuela hasta la actividad física y la alimentación. Es que el hecho de utilizar los medios digitales en absoluto tampoco resultaría apropiado para personas nacidas en una era dominada por lo virtual.

Como plantean los expertos, a la manera de ciertas verdades básicas que parecen necesarias para atender esta problemática, lo más adecuado no es la restricción del uso de las herramientas tecnológicas y las pantallas, sino una mediación más atenta y presente por parte de los padres y también de los educadores. De esta manera se propicia que los niños y adolescentes obtengan de la conectividad a Internet y de la utilización de las nuevas tecnologías el máximo beneficio y el mínimo riesgo.

Desde esta perspectiva, parece de mayor relevancia atender menos al tiempo que los más jóvenes pasan conectados -pues a fin de cuentas es la manera que tienen para comunicarse y

desarrollarse en el mundo que les tocó- y más a los contenidos a los que se ven expuestos, como también a las experiencias que derivan de ellos.

Por supuesto, también serán cruciales las investigaciones y las políticas que apunten a reglar de mejor manera lo que sucede en el mundo online, con foco especial en las acciones de las grandes compañías tecnológicas, pues como ha quedado demostrado no han estado a la altura de los tiempos, siendo responsables de la distribución de contenido poco saludable dirigido a niños y adolescentes.

Bibliografía

5 Right Fundation. (2021). In our own words: Children's rights in the digital world. Recuperado de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://5rightsfoundation.com/In_Our_Own_Words_Young_Peoples_Version_Online.pdf

5 Rights Fundation. (2021) General comment N°25 on children's rights in relation to the digital environment. Recuperado de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://5rightsfoundation.com/uploads/ExplanatoryNotes_UNCRCGC25.pdf

American Academy of Prediatrics. Children and Adolescents and Digital Media. https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162593/60349/Children-and-Adolescents-and-Digital-Media?autologincheck=redirected?nfToken=00000000-0000-0000-0000-000000000000

Bortnik S. (2020). Guía para la crianza en un mundo digital: Cómo educar para un uso sano y seguro de la tecnología. Recuperado de https://www.perlego.com/book/2052762/gua-para-la-crianza-en-un-mundo-digital-cmo-educar-para-un-uso-sano-y-seguro-de-la-tecnologa-pdf

Centro para la Cinética Generacional & Focus. (2022) *Estudio Recursos Digitales para el Aprendizaje y su impacto en la enseñanza y el aprendizaje*. Recuperado de https://www.focus.cl/categoria/servicios/estudios/

Con letra grande. (2020, 13 de agosto). 6 tipos de suplantación de identidad y cómo evitarlas. https://www.conletragrande.cl/mi-empresa/6-tipos-de-suplantaci%C3%B3n-de-identidad-y-c%C3%B3mo-evitarlas

Convención sobre los Derechos del Niño. (2021). Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. Recuperado de chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://oped.educacion.uc.cl/website/images/disponibles/CRC_UN_Observacin_General_No_25.pdf

Cuesta. L. (2022, 28 de marzo). De nativos a huérfanos digitales. *El Español*. Recuperado de https://www.elespanol.com/invertia/disruptores-innovadores/opinion/20220326/nativos-huerfanos-digitales/659814026_13.html

Educarchile. (2009). *Índice generación digital*. Recuperado de https://es.slideshare.net/miguelpaz/indice-generacion-digital

Ericsson ConsumerLab (2021). *The future urban reality*. Recuperado de https://www.ericsson.com/en/reports-and-papers/consumerlab/reports/the-future-urban-reality

ESET Latinoamérica. (2021). *Guía de protección infantil*. Recuperado de https://www.welivesecurity.com/wp-content/uploads/2016/12/guia-proteccion-infantil.pdf

Equipo de respuesta ante incidentes de seguridad informática. Procedimiento para denunciar suplantación de identidad en Redes Sociales. https://www.csirt.gob.cl/recomendaciones/procedimiento-para-denunciar-suplantacion-de-identidad-en-redes-sociales/

Federación internacional de periodistas. ¿Qué son las fake news? Guía para combatir la desinformación en la era de la posverdad. Recuperado de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.ifj.org/fileadmin/user_upload/Fake_News_-_FIP_AmLat.pdf

Fiscalía de Chile. Víctimas y testigos de grooming. http://www.fiscaliadechile.cl/Fiscalia/victimas/jovenes/grooming.jsp#:~:text=Grooming%20se%20refiere%20a%20las,en%20cualquier%20parte%20del%20mundo

Franco L. (2021, 17 de mayo). Generación de huérfanos digitales: cómo saber si tu hijo es adicto a la tecnología. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/mamas-papas/2021-05-17/generacion-de-huerfanos-digitales-como-saber-si-tu-hijo-es-adicto-a-la-tecnologia.html?event_log=oklogin

Fundación Katy Summer. (2021). *Ciberacoso y Salud Mental en Jóvenes entre 15 a 29 años.* Recuperado de https://fsummer.org/estudios/

Geptain. Riesgos en internet y redes sociales. Riesgos digitales para niños, niñas y adolescentes. https://gaptain.com/riesgos-de-internet-y-moviles/

I.R. (2021, 2 de junio). La Generación Z: Cuando el móvil se convierte en una extensión de los sentidos. *El País*. https://elpais.com/tecnologia/con-proposito/2021-06-02/la-generacion-z-cuando-el-movil-se-convierte-en-una-extension-de-los-sentidos.html

López Vidales N. y Gómez Rubio L. (2021). Tendencias de cambio en el comportamiento juvenil ante los media: Millennials vs Generación Z. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 27(2), 543-552. https://doi.org/10.5209/esmp.70170

Martín M. (2017, 24 de septiembre). El éxito en la sociedad del reconocimiento. *Universidad*. https://www.unidiversidad.com.ar/el-exito-en-la-sociedad-del-reconocimiento

Momberg M. (2015). Huérfano digital. Recuperado de https://marcelamomberg.wordpress.com/2017/11/09/comprendiendo-al-huerfano-digital-capitulo-i/

Mollborn, S., y Fomby, P. (2020). Making Sense of Kids' Technology Use. SocArXiv. Recuperado de https://osf.io/preprints/socarxiv/bqjrk/

Observatorio del ocio y el entretenimiento digital (OCENDI). (2016). *Nuevas formas de consumo, creación y producción informativa y otros contenidos audiovisuales.* Recuperado de https://www.ocendi.com/estudios/nuevas-formas-de-consumo-creacion-y-produccion-informativa-y-otros-contenidos-audiovisuales/

Organización Mundial de la Salud. (2022). Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.a revisión (CIE-11). Recuperado de https://www.who.int/es/news/item/11-02-2022-icd-11-2022-release

Pérez C. (2020, 7 de febrero). Radiografía del grooming en Chile. *La Tercera*. Recuperado de https://www.latercera.com/tendencias/noticia/radiografia-del-grooming-en-chile/1002137/

Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Distribuidora SEK S.A. Recuperado de Chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf

Ranni, F. (2013). Adolescentes y Social Media: 4 Generaciones del Nuevo Milenio. *Confederación española de centros de enseñanza.* Recuperado de https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=3752

Ruan, D. (2016). Conexión padres e hijos: Coaching como herramienta para construir conexión familiar en la era digital. Bloomington: Palibrio. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DJqZCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=rol+de+los+padres+en+la+era+digital&ots=eRykbmF0Zk&sig=Bg4YjajBe9xUPGPGl6Kd5FZsoJk#v=onepage&q=rol%20de%20los%20padres%20en%20la%20era%20digital&f=false

Santana, E. (2015, abril). La familia del siglo XXI, fuente inagotable para la educación de personas. *Revista de Artes y Humanidades*. Recuperado de file:///C:/Users/Pc/Downloads/216-Art%C3%ADculo%20con%20datos%20de%20autor(es)-491-1-10-20210924.pdf

Solano, M, & Blanco-Alfonso, I. (2022, 2 de febrero). Huérfanos digitales: diez riesgos de crecer en internet. *The Conversation España.* Recuperado de https://theconversation.com/huerfanos-digitales-diez-riesgos-de-crecer-en-internet-174722?utm_source=pocket_mylist

Subsecretaría de Telecomunicaciones. (2018). *Censo Digital VTR Internet Segura*. Recuperado de https://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2019/02/PPT_Internet_Segura-1.pdf

Superintendencia de Educación. (2021, julio). ¿Qué hacer en caso de ciberbullying? https://www.supereduc.cl/contenidos-de-interes/infografia-que-hacer-en-caso-de-ciberbullying/

Top doctors España. Adicción a los videojuegos. https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/adiccion-a-los-videojuegos

Universidad de los Andes. (2018). *Efectos de la adicción al celular en los colegios.* Chile. Recuperado de https://www.uandes.cl/images/noticias/2018/Abril/05/Efectos%20Adicci%F3n%20Celulares.pdf

Warc Media (2022). *Global ad trends: Finding Gen Z.* Recuperado de https://www.warc.com/feed

We are Social & Hootsuite (2022*). Digital 2022 Global Overview Report*. Recuperado de https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/

Zabala M. Cómo implicarnos en la vida digital de nuestros hijos sin fallar en el intento. Recuperado de https://mejorconectados.com/maria-zabala-educar-era-digital/?utm_source=pocket_saves